

# MULTI PLAY!

2003/5 ■■■ MELLÉKLET

## XENOSAGA DER WILLE ZUR MACHT

Nem minden kezdet nehéz

**T**örténetünk kezdetén a 21. század derekán járunk: a helyszín Kenya, a Közép-afrikai ároktól cirka 800 kilométerre húzódó Kelet-afrikai árok. A kisebb, lefolyástalan tavak közül is szívünknek egyik legkedvesebb, a Teleki Sámuel felfedezte és általa Rudolf trónörököséről elnevezett Rudolf-tó, vagy mai nevén: a Turkana-tó. Itt végez az emberiség jövőjére kétségtelenül meghatározó hatással bíró, roppant fontos kutatómunkát a Nagy Sárga Régész (a Nagy Fehér Vadász analógiáján), Dr. Matsuda, és fekete barátai; hogy helyileg honos maszájak, avagy kikujuk, azt nem lehet megállapítani. Egy afro-afrikai lép oda hozzá, és tájékoztatja: érdekes dologra lelték. Matsuda sietve érkezik a konkrét helyszínre, majd elégedetten konstatálja: ez a valami az, amit kerestek. Az ingzebből előkerül a titok kulcsa is, amit belehelyez (a valamibe, amit kerestek), majd a föld rengésnek indul – a Turkana-tó pedig felfedő rejtett kincsét: a Zohárhoz vezető utat, majd magát a Zohárt. Eső fakad, rendező vág.

Hirtelen azon kapjuk magunk, hogy a 41. század derekán járunk (egészen pontosan 4767-ben), a helyszín pedig a végtelen űr (a kézikönyv szerint „mélyűr”, aminek jelentését valaki végre megmagyarázhatná a szerzőnek: miben is különbözik ez a „sekély” űrtől?) (A „deep sky” az pont olyan, mint a „high seas”. Megmondták már a Gyaloggaloppban is: tiszta hülyék ezek az angolok! – a szerk.). Itt próbálják meg szorgos és ügyes emberkéek gondatlan előkészületek mellett befogni hősünket, a Zohárt. Miután a pusztá kézzel próbát tevő asztro-nauták elbuknak, gépesített hadosztály érkezik, és erőterekhez hasonló nagy kék karikák segítségével végül sikerrel járnak („ha pontosan nem tudod, milyen technológiát alkalmaztak, ne próbálj okosnak látszani” direktíva). A Zohárt elnyeli egy hajó belseje – egy hajóé, ami éppen otthont ad nekünk. A neve Woglindé;

és ez az egy kilométer hosszú kísérleti csatahajó a Galaktikus Föderáció – egy cirka félmillió bolygóból álló szövetség – büszkesége.

Az általunk megszemélyesített karakter ezekben a pillanatokban Shion Uzuki, a Vector iparvállalat Első Számú Fejlesztő és Kutató Részlegének alkalmazottja, a KP-X kódnevű projekt főmérnöke. A KP-X projekt célja: egy olyan android létrehozása, mellyel az emberiség végre visszavághat aktuális űrbéli ellenfelének, a Gnosisnak. Ez az android KOS-MOS, a kozmosz legfrankább fegyvere. Pillanatnyilag tesztelés alatt áll – itt lépünk mi a játékba. Feladatunk az első körben KOS-MOS fegyverrendszereinek próbája lesz – ezt egy virtuális világba merülve (szakszóval: „direkt mód megközelítve”) fogjuk megtenni, mely látszólagos csatátér a Encephalon névre hallgat. A görög kifejezés annyit tesz, „agy” – és ez a KOS-MOS központi hálózatában épített szimulált környezet.

### ENCEPHALON

Vágta a trójai (ence)phalon

A játék ezen része gyakorlatilag az oktatás nemes feladatát vette vállára – itt tanulunk meg harcolni. Lépünk KOS-MOShoz, majd válasszunk harctípust. Ennek három válfaja van, kiválasztásuk után a sárga egyenruhás katonához rohanva ki is próbálhatjuk azt.

**Normális támadások (NORMAL ATTACKS)**

Felsorakozott harcosaink (maximum hárman lehetnek) közül mindig a bal oldalon álló kezd a küzdelmet, majd balról jobbra haladva kapnak szót, azaz ütési lehetőséget a többiek. A normális támadásokat a négyzet illetve a háromszög gombokkal tudjuk végrehajtani, ahol a Háromszög – fizikai jellegű támadás (odalépünk és nagyot csapunk), a Négyzet – éter jellegű támadás (általában a

távolból lövöldözünk).

A csata körökre oszlott, a program minden körben minden harcosunknak 4 akciópontot (továbbiakban AP) oszt ki. Egy normális attack 2 AP-t kóstál, így értelemszerűen egy kör alatt két normális támadást tudunk végrehajtani. Célpontjaink három kiserelésben érkeznek majd a játék során: B(iológiai – emberi katonák, zsoldosok, fundamentalisták), M(echanikus – A.G.W.S. mechek, robotok, droidok, automaták) illetve G(nosis – az első számú közellenség).

**Technikai támadások (TECH ATTACKS)**

A technikai támadások gyakorlatilag egyszerű kombinációi a normális támadásoknak, magyarul: kombók. Egy technikai támadás 6 AP-t emészt fel, így tehát „gyűjtenünk” kell majd rá – ezt alapvetően kétféleképpen tehetjük meg: adott kör alatt csak egy normális támadást sűtünk el, így a négyből 2 AP-t átmentünk a következő körre, vagy kiválasztjuk a menü Védekezés (GUARD) pontját. Ezt az Almenük címszó alatt tárgyaljuk, hamarosan.



**Shion alaptól elérhető technikai támadásai:**

Négyzet, négyzet, kör – Lightning Blast  
Háromszög, háromszög, kör – Spell Ray

**KOS-MOS alaptól elérhető technikai támadásai:**

Négyzet, négyzet, kör – R-Blade  
Háromszög, háromszög, kör – R-Cannon  
Kör – F-GSHOT vagy F-MSHOT

A körrel végrehajtható technikai támadásokat csak abban az esetben lehet elsűtni, ha adottak a melléte látható „követelmények”, melyeket a program a következőképpen ért: Lőszer/szükséges éter pont (továbbiakban EP)/szükséges AP. Ha valamelyik elvárásnak nem teszünk eleget, ez a támadás nem vethető be.

**Almenük (SUB-MENUS)**

Normális, vagy technikai támadás mellett bármelyik körben elérhetjük a

JÁTÉKLEÍRÁS



menüt is, ha az X gombot nyomjuk le. Az almenük jelentése:

**ETHER** – Éteri támadás (nem éter jellegű támadás!). A gyakorlatban ez a játék varázslat-rendszere; itt az éter tölti be ezt a szerepet. Az éteri támadás végrehajtásához EP szükségeltetik, na meg 4 AP körönként.

**ITEM** – Tárgyak használata a tárgylistából, 3 AP ellenében. A W-vel jelölt tárgyakat használhatjuk W-ITEMként, abban az esetben, ha minimum 2 példányunk van belőle – a W-ITEMek ugyanis kizárólag párosával használhatók. A W-ITEMek jelentőségéről majd később értekezünk. Ezek használata mellesleg 6 AP-t emészt fel.

**MOVE** – Pozícióváltás (mozgás) csata közben. Első sorból hátsóba, hátsóból előre – később minden esetben szólnunk majd, ha akad jelentősége. Ára 2 AP.

**A.G.W.S.** – Avagy Anti-Gnosis Weapon System; a játék mechjei. A Xenogears gépszörnyeivel ellentétben ezek nem használnak üzemanyagot, így GP-t (Gas Point... de jó is volt a Xenogears...) sem. 4 AP feláldozása árán páncélba bújhatunk, avagy kibújhatunk belőle. Nem csupán hasznos, elementáris. Ilyenkor az almenü is megváltozik majd – éteri támadás helyett megjelenik a W-ACT menüpont, amit akkor használhatunk, ha a mech mindkét kacsójába azonos fegyvert pakoltunk. 6 AP a W-ACT várm.

**GUARD** – Védekezés 2 AP-ért. Tömpítja a bennünket érő támadás erejét, remekül használható arra, hogy AP-t gyűjtsünk egy technikai támadáshoz.

Az almenük bemutatásának keretein belül mutatkozik be az ún. Boost Gauge rendszer is, melynek lényege, hogy az ellenfél ne jusson támadási lehetőséghez. A képernyő bal felső sarkában láthatók karaktereink lapjai, a fennmaradó AP, EP mennyiséggel, illetve egy BG mutatóval – ez lenne a Boost Gauge. A Boost Gauge folyamatosan telítődik, ha sikeres támadást vittünk be az ellenfeleknek – ha elért

egy bizonyos számot (akár 1-et), alkalmazni tudjuk majd. Ilyenkor az R1 vagy R2 segítségével tudjuk megtekinteni a Boostolható harcosainkat, Boostolásra kiválasztani pedig a bal oldalon álló karakterünket a négyzettel, a középben posztolót a háromszöggel, a jobb oldalon kolbászólót pedig a körrel tudjuk. A „beboostolt” karakter kiválasztása után azonnal sorra kerül, nem kell kivánnunk az ellenfél körét. Ez fontos, vitális a túléléshez. A Boost nem kerül akciópontba.

A képernyő jobb alsó sarkában látható az ún. Event Slot. Az Event Slot állapota minden kör után változik, a következő sorrendben:

Üres Slot – Critical Hit Rate Up – Boost Gauge Rate Up – Special Points Up. Az Üres Slot (az Event Slot ablak üres) alapjában véve nem jelent semmit. A Critical Hit Rate Up (az Event Slot ablakban robbanás, alatta UP felirat) feljövetelekor nő a kritikus csapások esélye. A Boost Gauge Rate Up (az Event Slot ablakban gyűrű, alatta UP felirat) hatása: gyorsabban nő a Boost Gauge. Végül a Special Points Up (Event Slot ablakban arany korong, alatta + jel) eredményeképpen több speciális pontot kapunk.

A speciális pontokat a csata végén osztja ki a program (már ha túléljük azt, ugye), alapvetően három típusra oszthatók:

**E pontok** – Ezeket új éteri támadások kifejlesztésére, vagy a már meglévő éteri támadásaink másik karakterre való átruházásába ölhetjük.

**S pontok** – Skill pontok, ezekkel a kiegészítő tárgyakból vonhatjuk ki a tudást.

**T pontok** – technikai pontok, a karakterek alapparamétereit befolyásolják.

Nos, a harcrendszer ismertetésén túl is vagyunk; induljunk talán harcba. Válasszuk KOS-MOS menüjéből a negyedik, éles bevetés opciót, és hajrá. Előbb két katonát és egy zsenge kis robotot kell leütnünk, majd kezdetét veszi a valódi VR-kaland. A cél a szemközti épületben lévő vörös Vector doboz megszerzése, de érdemes felszednünk a két szélső épületben megbúvó extrákat (általában gyógyszer-csomagok). Az épületben fel az emeletre, az emeleten balra. Az ajtón bejutva egy nagyobb termetű barkácsrobot fogad, akit A.G.W.S. hacukában fogunk megpaskolni (280 HP-je van). A harcok itt nem jelenthetnek problémát, függetlenül attól, hogy mindkét karakterünk 01-es szintű. Ha mégis probléma adódik, obszcén mennyiségű gyógyszer hever a pályán, tessék csak szétlővöldözni a szétlővöldözhető ládákat (négyzet gomb). A mech móresre tanítása után munkatársunk, Allen (Ridgeley – az jöttünk, és gyakorlatilag esélyes a srác; Shionnak elméletileg pont egy ilyen balek kell)



bekeményít: a katonákból és mechekből összeálló ellenfélcsokrot a virtuális világ lecsereéli Gnosis ellenfelekre.

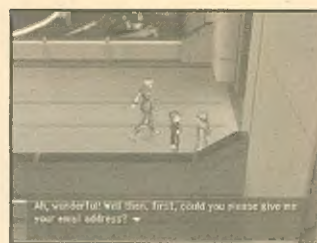
A Gnosis ellenfelekről kezdetben annyit érdemes tudni, hogy legtöbbször mellett kényelmesen el lehet sétálikálni az R2 lenyomva tartásával – ők ugyanis elsősorban a rohagáló vesztesekre érzékenyek. Menjünk ki jobbra és vegyük fel a kulcsot. Meneteljük vissza oda, ahol beléptünk az épületbe (ne menjünk ki), és használjuk a kulcsot a bejáratnál farkasszem néző kapun. Bent az utolsó csata vár, ami még mindig nem lehet gond – a Gnosis főnök legjobb formájában is csak 30 körűl sebez, mi pedig 2-3 kör alatt rongyosra rugdaljuk majd az ülepét a technikai támadásainkkal (420 HP-val lép szorítóba). Siker, örvendezés.

## WOGLINDE Valkűrök pedikűrje

A bárka közben kilépett a normál térbe, bele egy aszteroidamező kellős közepébe. Moriyama kapitány Shionért és a teszt-erdemnyekért kiált – búcsúzzunk is el a kollégáktól, és induljunk neki a roppant méretű naszád felderítésének. A jobb oldali (egyedüli) kijáraton való kijárat előtt azonban még fussunk fel a képernyő felső szegmensében pihengető kolleginához, aki megemlíti, hogy a szerencsésen otthagytott vörös Vektor dobozban bizony ajándékok rejtettek (ha később visszatérünk az Encephalonba, a vörös doboz a Battle Passportot rejt majd – az a belépő-jegy feltétlenül beszerzendő, hiszen ennek segítségével tudjuk a Xenosaga A.G.W.S. Battle Game mini-játékát játszani).

A hajónak nekirugaskodva Shion megáll majd megcsodálni a hangárba vonszolt Zohárt. Vizionál egy kicsit, majd tovább indul (ütőközen elbeszélgethet a helyszínen dekkoló, narancsszínű munkaruhában ácsorgó technikussal, s megadhatja neki az e-mail címét, hogy a későbbiekben a srác spam-hegyekkel árasssa el a postafiókunkat, de ő lesz az a személy is, aki az e-mail „befektetési mini-játékba” vonja majd be becses személyünk), hogy újabb videót nézhessen meg, amiben Allen egy laborban felejtett lemezzel rohan utána. A beszélgetés végére (Allen lehetősége egy randira füstbe megy, mint Petőfi terve) Shion sikeresen bevállal egy kis mellék-melét is, amihez meg kell majd állnunk a szobánkban némi fontos irodalomért. Tegyük így (ha nagyon nem találunk a helyszínt, a hajó cirka két képernyőnként térképpel kiserelt – tájlojuk be magunk). A szobánkban kapjuk fel a dokumentumot, mentsünk (nagy sárga pörgő izé), s ha akarunk, le is dőlhetünk (a pihizés végére AP és EP értékünk maximálisra szökik).

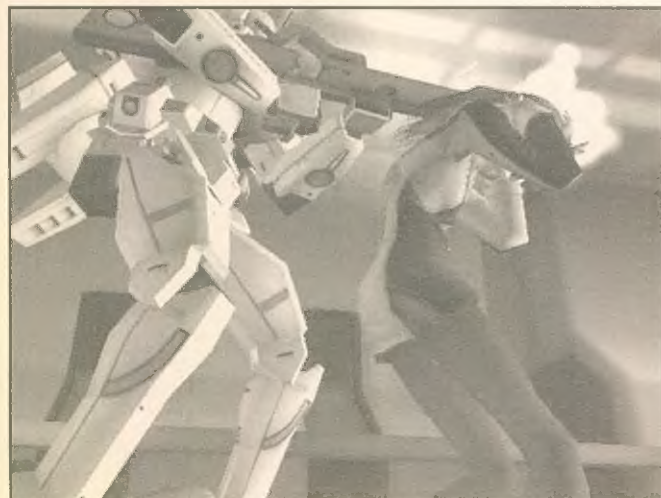
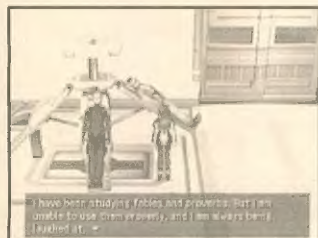
Mielőtt elhagynánk a kabint, befut némi elektronikus posta: barátnőnk, Miyuki Itsumi (rossz nyelvek szerint a cinikus Togashi dönti ágyának) osztja meg velünk gondolatait, és az információt, hogy postára adta kézifegyverünket (M.W.S. – Multiple Weapons System, ennek a virtuális kópiájával futkároztunk az Encephalonban). Kilépvé menjünk vissza az elágazásig, majd balra. A következő teremben Caspase hadnagy fogad; feladatunk a realianok kivizsgálása lesz. A realianok mesterséges emberek, legin-



kább a Szárnyas Fejvadász replikánsaihoz hasonlíthatók; a Woglinde elsősorban harci változatuk lehet fel. A feladat: összehozni – oda kell ballagnunk mind a hat jelenlévő sorozatgyártott „emberhez”, majd elbeszélgetnünk velük. A csevelő befejeztével Caspase be tudja lőni a harci modellek új csata-algoritmusait, mi pedig újabb videóhullámot lovagolhatunk meg: előbb Shion motyog arról, hogy a KOS-MOS projekt befejeztével szeretné magát áthelyeztetni a Harmadik Divízióhoz (ez foglalkozik többek között a realian pszichológiával), majd betoppán egy új arc, Virgil hadnagy. Barátunk pofalemeze egy cseppet sebhelyes, ami annak köszönhető, hogy DME-függő. A DME-függőség kialakulásának oka pedig prózái: kannibalizmus. (Már ha a realian szövegek zabálása kannibalizmusnak számít, persze.) Virgil szónokol egy rövidet, majd eloldalog. Közben ismét ránk csipognak a hídról – távozzunk arra, amerre realian-evő barátunk (egyébként nem tudni, kóser kaja-e; Mózes ebben a témában nem kapott kőtáblát). A hangár összekötő-hídján átkelve beelőtünk Holgar bácsiba, aki saját elmondása szerint imád fürni – hívjuk nyugodtan Fürő Úrnak. Ha elfogadjuk a kihívását, be is avat a fürés rejtelmeibe: a fürőt a négyzet lenyomása mellett tudjuk előbb vertikálisan, majd horizontálisan mozgatni; végül a gomb felengedése után a fürőfej munkához lát (ha kényelmetlen az aktuális nézet, a kameraállások között az R2 segítségével tudunk váltogatni). Fürjük szanaszét az úton heverő összes tereptárgyat, mire Fürő úr (aki saját bevallása szerint jobban érti a fürés csínját és bínját, mint Susumu Hori, aki ugye a Namco Mr. Driller c. eposzáinak aranyos főhőse) egy Drill Passporttal jutalmaz meg minket – ezzel tudjuk később elérni a fürös mini-játékot.

A móka után lépünk párat, és Connection Gear-ünkre (ez a játék PDA-ja, a Gear itt már nem a mechek neve, ahogy a Xenogearsben volt) újabb e-mail fut be: megérkezett a korábban (játékon kívül) igényelt adatbázis plugin-ünk. Ezt bármikor fellelőzhatjuk: érdekes és értékes háttér-információkkal lát el a játék világáról és az azt benépesítő aktív, illetve passzív szereplőkről. A Gnosisról szerzett információk a Gnosis címszó alatt, minden egyéb a Keywords címszó alatt figyel. (Egyébként elég érdekes Prokurátorunk – a Gear történéseinek menedzsere; egy segédprogram, ami gyárilag ANGE modell lenne, de Shion lecserélte az idétién Bunnie-ra – hirtelen támadt kíváncsisága, miért is neveztük Gnosisnak az egyik címszót... Paranoia ide vagy oda, de igencsak meglep meinket, ha valamelyik segédprogramunk hirtelen érdeklődni kezdene, miért neveztünk el úgy valamit, ahogy elneveztük). Lépünk be a kapun, majd haladjunk el a bal oldali falon nyíló két ajtó mellett, és feltétlenül kanyarodjunk balra a kis pihenősarokba. Ha így teszünk, befut majd egy TITKOS mail Miyukitól, amire illik rögtön válaszolni is (kör gomb a megnyitott üzeneten) – naná, hogy benne vagyunk rendszerprogramozó barátnőnk és Boris (hé, mi van Togashival?!), szigorúan bizalmas, „titkos fegyverfejlesztés KOS-MOSnak” összeesküvésében! Ballagjunk tovább.

A következő helységbe lépve Swaine őrmester (szegény...) int le minket, akinek a





mondanivalójára természetesen kíváncsiak vagyunk. Swaine előadja kis elméletét, mely szerint a világunkat építő nanogép-mag hibás volt, ezért titkos ajtókkal szórta tele az univerzum létesítményeit. Ezek kutatásának szentelte minden szabadidejét. Egy ilyen ajtó rögtön mellette található, ez lenne a Hetes Szegmens. Hasonló ajtókat persze mi is láttunk – ki is fogjuk szépen nyitni mindet. Miután átvettük tőle a szegmenseket tárgyaló szakdolgozatot, menjünk ki jobbra. Vonózzunk fel a hídra (felvonón azt szokás, nem?).

A hídon beszéljünk Moriyama kapitánnyal egy újabb videóért. Andrew Cherenkov parancsnok gyors távozása után elmélázhatunk egy kicsit a hajón uralkodó regulációk rugalmasságán, vagy a kapitány laza erkölcein (először is: milyen kapitány az, akinek a leghalványabb fogalma sincs arról, mivel foglalkozik az első tisztje; sőt azzal zárja le annak elrohánását a hídról, hogy „na, tökmindegy...”?). Másodsor: hogy érti azt, hogy nyugodtan piszmoognak a KOS-MOS projekten, hisz „úgyis a kormány pénzeit, nem?” Ennyi felelősség szorult a Föderáció kísérleti hajójának kapitányába? Hová tűnt a Jean-Luc Picard-féle Enterprise-mentalitás nemes példája?! – de a legjobb lesz, ha megfogadjuk a tanácsát, és a nap fennmaradó részét semmittevéssel töltjük.

TölteNÉNK. A hidat elhagyva ugyanis máris értesít az interkom: csomagot hozott a postás, átvethetjük az A.G.W.S. hangárban. A liftből kilépve indulunk jobbra – időközben valószínűleg befut majd egy Springle megfigyelő-plugin is Miyukitól, levél-mellékletként. Ballagjunk el a „Seraphim Sisters” hologramon csámcsogó tengerészgyalogosok mellett (A japáni eredetiben: „Spice Sisters”. Vajon miért változtatták meg?). A folyosó balra, majd jobbra kanyarodik, végül egy nagyobb teremben kötünk ki, aminek bal felső sarkából nyílik az említett hangár feketére festett fémkapuja. A termen átbálagva leszólít két katona, akikkel fogócskázhatunk egyet – menjünk bele, de már a párbeszéd alatt tartuk az analóg kart felfelé nyomva, a párbeszédpanel eltűntével pedig azonnal eredjünk futásnak. Kerüljük meg a terem közepén látható blokkot, majd rohanjunk vissza a rózsaszín-babakék hologram alatt a ládáig. Ha nem kaptak el, győztünk, és miénk lesz a láda tartalma; ha elkaptak, újra próbálkozhatunk, amennyiben beszédbe elegyedünk a bal oldali katonával.

A hangárba lépve a bal oldali fülkében tudjuk átvenni Miyuki csomagját – megkapjuk az M.W.S.-t. A hangár jobb felső részében a technikushoz fordulva használni tudjuk az A.G.W.S. szimulátort – tegyük így, hisz itt igazán könnyű Shiont 4. szintre léptetni (vagy akárhányszor is – ez az egész játék legjobb pontja a tapasztalat felhalmozására... kár, hogy egyedül Shionnal elérhető, és kizárólag MOST). Az ellenséges mechet három körben lazán lekalapáljuk, míg az maximum 10 pontot bír felmutatni össz-sebzésként a csata során. Hagyjuk el a hangárt, és térjünk vissza a kabinunkba.

Videók: előbb Cherenkov rosszban szantikálását és beszélgetését szemlélhetjük meg valakivel, akit fehérgárdista mellékszereplőnk (olyan arca van) Margulis parancsnoknak nevez, majd Shion csacso-gását nézhetjük végig: éppen igen tapin-

tatosan lerázta egyetlen bátyját, akivel két éve nem látták egymást, s aki szülei halálának megemlékezésére invitálja hősönket. Isten övön mindenkit a buta, karrierista nőktől!

Szundira hajtva buksi fejünk újabb videó érkezik – álmunkban ismét feltűnik a korábbi vízióinkból már megismert kislány.

Nem álmom azonban az, hogy a flotta kilépett az aszteroidamezőből, és azonnal rádiókészültség hozza a frászt az egész legénységre: KOS-MOS automatikus ébresztése megkezdődött. A korábbi bejártásokban emlegetett „két évvel ezelőtt történt baleset” miatt ez valószínűleg nem lesz kellemes esemény. A pánikhangulatot csuklóból növeli a semmiből előbukkanó szolid Gnosis flotta.

Monumentális úrcsata veszi kezdetét, erős Gundam-utánérzéssel. A gnosist megrohamozza a hajót, mi pedig a móka kedvéért mentünk egyet a kabinunkban (Al Lowe, a Leisure Suit Larry sorozat atyja szerint a játékok alapköve: „Save early, save often”, ami magyarul megközelítőleg annyit tesz: „Ki korán ment, aranyat ment”).

Az első gnosist látszólag nem tudjuk kikerülni (nemcsak látszólag, sehogyan sem) – nem baj, Shion ügyesen visszavonul a harcból. A gnosist barátságosan hátra vereget, majd elhagyjuk a helyiséget. Azonnal rohanunk jobbra, a kapun túl futva pedig csapunk rá a Nagy Piros Gombra. A partióció lezárul, egyelőre megmenekültünk. A következő gnosist a „Seraphim Sisters” hologrammal fogjuk átverni, amit ugyancsak egy gomb aktivál – a folyosón tétnérgő utolsó böszmöt pedig úgy, hogy visszaroanunk az S-kanyar előtti megfigyelő helyiségre. Ez egy fontos helység, nevezzük el magunkban mondjuk „A” szobának – később ugyanis még visszatérünk ide.

Allenék közben kétségbeesetten próbálnak elérni bennünket, de hiába – zseniális módon a hajón üzemelő központi kommunikációs csatorna éppen a legfontosabb személyzetnek nem áll rendelkezésére (azaz egy KOS-MOS balhé esetén éppen KOS-MOS tervezői nem tudják elérni egymást). Az android közben felébred, és mindenki nagy rettegésére, Shion keresésére indul.

Visszakapjuk az irányítást. Balra be, létrán fel. Csapunk rá a Nagy Zöld Gombra. A zsilipkapu kinyílik, a gonosz gnosist pedig kiszippantja a semmi. Vissza, le a létrán. A terem központi blokkja alatt balra piheg az egyik katona, akivel fogócskázunk – most elárulja, hogy az A.G.W.S. hangárban van egy „Connection Gear vaporizer plugin”, amire szükségünk lesz a továbbjutáshoz, mivel az utat roncsok torlaszolják el. Fussunk be a hangárba, és a jobb oldali fülkében beszélgetünk el a kufár-technikussal. Nekünk ajándékozza a plugin-t, illetőleg vásárolhatunk nála, ha kedvünk tartja (nem szükséges, spóroljunk a lével). A hangár hátsó részében heverő két ládán rögtön le is tesztelhetjük a vaporizert: akárcsak anno a szimuláció során, most is a négyzettel tudunk tereptárgyakat rombolni. Jutalmunk egy Escape Pack és kettő darab Frame Repair A lesz. Az Escape Pack Shion „Goodbye” varázslata mellett az egyedüli mód arra, hogy egy csatából elmenekülhessünk.

A hangárból kilépve fosszuk ki a kis ládikót, amit két kukac-gnosist őriz. Közben



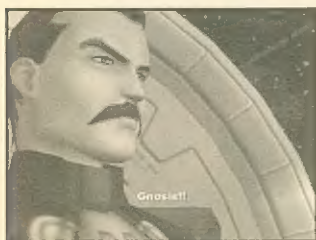
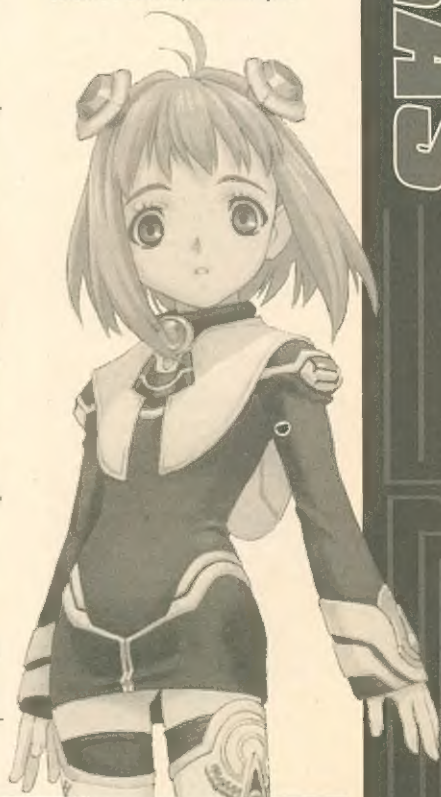
felrobban egy nagyobb láda is (alatta 200 pénz), csak hogy ijesztgessen. Vissza a fogócskás katonához, aki sajnos már nem érte meg, hogy velünk együtt meneküljön tovább. Robbantsuk szét a roncsokat, majd lépkedjünk lefelé. Két nagyobb gnosist bújik ki a falból, akikkel a katonákkal is eljátszott kis futóversenyt fogjuk előadni (az öt esetükben azonban csak a párbeszédpanel eltűnése után kezdjük el a futást, különben túl nagy lesz az előnyünk, a szemetek pedig bekerítenek). A következő teremben Swaine őrmester haldoklik, szerencsére annyi ereje még van, hogy a kezünkbe nyomja a Hetes Szegmens Dekóderét. Azonnal hatoljunk be a szegmensbe, ahol kapjuk fel az alkatrészt (Robot Part Right Arm).

A Swaine tetemét tartalmazó termet kizárólag dél felé tudjuk elhagyni (nem időrendileg: égtájtát illetően). Mi jön ezután? Videó! Virgilék felveszik a harcot a minden lehetséges irányból támadó gnosist-hordák ellen. Mi eközben hullát fogunk rabolni. A közvetlenül mellettünk heverő megboldogult övéről kapcsoljuk le a kulcsot, és nyissuk ki a kabinját. A bent található ládikó egy SMP53AG-t rejt. Ha kedvünk tartja, a következő kabinban menthetünk („Ki korán ment...”).

A következő átvezető jelenetsor bemutatja a hid megsemmisülését (Moriyama „kapitány” is kapcsolt végre: „Hol van az első tiszt?!”), majd Cherenkovot láthatjuk, amint éppen a Zohárt készíti hipertérbe katapultálni. Eközben az első és egyetlen front ellenállóereje szerény két főre csökken: Shion és Virgil élnek túl a konfrontációt. Virgil a realitáson önmegsemmisítésének bepöckölésével megkísérli megállítani a rohamot, ám az nem sikerül (itt van ez első remek kis moralizáló rész, sőt kannibálunk fon egy fonákot is a sztorira: az efféle vészhelyzetekre tartogatott kód a Caspase hadnagynak nyújtott segítség idején még „titok – reveláció”

kontextusban hangzott el – itt azonban hirtelen már a nevezetes 4763-as Militai Karta is pontosan definiálva tartalmazza azt... fura). A pöccéből KOS-MOS húzza ki a duót, aki némi akrobatamutatvány után közli az egybegyűltekkal (Allen is itt), hogy meg kéne célozni a Zohárt rejtő hangárt, mert 99.9988%-os esélyt lát arra, hogy a gnosist azért van itt, mert azt szeretné megkaparintani (nem a hangárt, a Zohárt).

Útnak is erednénk, azonban újabb







belépő zavarja meg a kivonulást: egy Mechgnosis (ismertebb nevén Cyclops, 560 HP). Csapjuk száján cudarul – Shion és KOS-MOS Guarddal indítson, Virgil normál támadással szapuljon (nem érdemes Guardolni, mert nincs technikai támadása – csak a normál támadását sútné el, kétszer). KOS-MOS leghatékonyabban az F-GSHOT segítségével csapolja majd a HP-t. Ha Shion életerejére csökken, gyógyítsuk saját éteri gyógyításával. Győzelmünk után Allen átadja végre az A.G.W.S.-ünk. A folyosó végén a kis szobában pöcköljük meg a kapcsolót, ami az északi folyosót lezáró kapusort nyitja (Közli remek meg-látása: „Minek zárják le a folyosókat, ha a gnos is úgyis át tud mászkálni a falakon?”). Elindulhatnánk ugyan délnek, a Zohár hangárja felé – egyelőre azonban ne siessünk.

Ugorjunk be Shion szobájába, pihenünk az egész csapattal (Khm. Négyen egy ágyban? Két fiú, két lány? Roppant érdekesítő „pihenés” lehet...), és mentünk el az állást. Itt az ideje, hogy módszeresen kifosszuk a vesztébe robbanó Woglindét.

Induljunk tehát északnak, küzdünk szobáról szobára, közben szorgosan szétlőve minden tereptárgyat (amit nem amortizált le a gnos is, leépíti majd kis kommandóknak). Csata közben inkább Shion Medica varázslatával gyógyítsunk, semmint tárgyakkal. Egyetlen fontos akvizícióknak lesz: „A” szobában. Ott végre kilőhetjük a hátsó falként figuráló üveget, és megszerezhetjük a Tizenhólcas Szegmens Dekóderét. Maga a szegmens a Shion kabinja melletti szoba: gyalogoljunk vissza és szerezzük meg a tartalmát (Coat Lightning). Ha már minden karakterünk legalább 6. szintű, elindulhatunk délnek, a Zohárhoz (útközben esetleg lehet még egyet hunyni Miss Vector kajtájában).

Átvezető animáció érkezik, melyben KOS-MOS, hogy Shiont mentse, jól keresztüllövi Virgilt. Shion szokása szerint feleslegesen nyafog egy sort, aztán jön

a Woglinde utolsó összecsapása. Ellenfélünk a Minotaurusz nevű lény lesz (920 HP – nincsenek szarvai, és labirintust sem találunk... de az ellenfél BIVALYerős), két-tő darab repkedő, ún. Sky Fish-sel (a 240 HP) kiegészülve.

Elég az egyik szárnyas jószágot leszedni, majd Shionnal gyógyítsunk, KOS-MOS normális támadásait pedig a főgonoszra fókuszáljuk. Könnyű győzelem – ha kellően feltornáztuk a szintjeinket.

Summa summarum: a gnos is elrabolja a Zohárt, hőseink pedig egy mentőka-binban hagyják el a pillanatokon belül darabjaira szakadó csatahajót. Egy laza, 23 perces videó jön, amiben:

- kiderül, hogy ez nem az igazi Zohár volt, csupán egy emulátor (hasonmás – mellesleg ki lehetett szűrni a kvadrát betű miatt... aminek számértéke is van, esetünkben az alef karakteré: 1.)

- hogy KOS-MOS a Föderáció főhadiszállásáról bónusz megbízásokat fogad; így például azt, hogy küldjön jeladót az elrabolt emulátor után a gnos is átviteli koordinátáit letapogatandó (meg is teszi ezt a Dragon Skull nevű fegyverével), illetve azt, hogy késlekedés nélkül induljon Második Miltia felé (Az autonóm Miltia Köztársaság jelenlegi központi bolygója – a régi Miltia a 14 évvel ezelőtti katasztrófa óta „nem igazán férhető hozzá”).

- Bemutatkozik az Elsa von Lohengrin (általános, rövid nevén: Elsa), egy Lohengrin osztályú kis teherhajó, illetőleg annak legénysége. Matthews kapitány („Figyelmeztetés: piás arc vagyok. Banzái! Banzái!” feliratú baseball-sapkában, kimondhatatlan adósságokkal a nyakán, elsősorban Gaignun Kukai felé; Tony, a jóképű pilóta, Hammer, a navigátor-hacker és chaos (kicsivel, mint nemecsek), aki pusztá kézzel elbánik a gnosissal). Az Elsa egyébiránt a Millennium Falconhoz hasonló csempészhajó, számos rejtett re-kesszel és titkos fülkével – valamint Tony szerint ez a galaxis leggyorsabb hajója.



ra löve egy titkos átjáróra lelünk. Ez vezet az első szobában látható erkélyre, ahol felkaphatjuk a ládából a Kigyó Vadászt (a mérgezés leküzdését vonhatjuk ki belőle sok-sok skill pontot feláldozva), illetve bonthatjuk egy kicsit a falat, hogy ráleljünk a Négyes Szegmensre.

Vissza a második szobába, majd tovább. A következő helységben terepljük el az A.G.W.S. figyelmét a robotkar távirányított elmozdításával, majd a létrán lemászáva hatolunk be a börtönblokkba. A két őrt gyorsan lekapálva kiderül: a cella ajtajához nem ártana kulcs sem. A kulcs néhány szobával odébb pihen, és egy érdekes tálakmány őri (Gardis M1, 450 HP + 2x Gardis F10, darabja 60 HP). A legegyszerűbb, ha először a lehetséges két alkalommal meghintjük a BMP55SX-szel, majd Guard + lövés kombinációval támadjuk. A két oldalra kirakott gyilkos szondáival nem érdemes külön foglalkozni – ha mindkettőt leverjük, Chrono Triggeres mintára újra termelődnek.

A cella kulcsát a mögötte lévő láda rejti – kapjuk csak szépen fel, és siessünk vissza a 100-as Sorozathoz, aki rögtön megkér: hívjuk csak MOMOnak. Közben kitört az általános riadó – az út, amerre bejöttünk, többé nem járható. Itt elhangzik egy érdekes mondat: a realiant a kiadott parancs szerint nem bántathatja senki. Ettől függetlenül MOMot jól megveri bárki, akivel összeakasztjuk a bajszt – mondjuk szép is lett volna, ha sérthetlenséget garantálna a program...

Menekülünk vissza a megfigyelő-helységbe (ahol a cellakulcsot leltük), majd miután az őrk és a nosztalgikus videó elvonultak, nyomjuk meg a gombot. Libacom helyett az alsó ajtó nyílik ki – erre vonulunk tehát tovább. A csatornák következnek, ahol szedjük a lábunk, mert a nyomunkban végtelen számú gyilkos szonda zümmög; s ha sokat szórakozunk, tátott szánkba sült galamb helyett ők repülnek majd. A katedrális résznél azonban érdemes megállni – a lerombolt szeszek és a ládika nemcsak ajándékokat rejtene. A csatornát elhagyva egy kedves részhez érünk: az utat három A.G.W.S. torlaszolja. MOMO ugyan megpróbálkozik némi Hilbert-effektus elsütésével, de ennek nem sok haszna lesz – mindenképpen meg kell küzdenünk velük.

## PLEROMA

### Minden út Pieromaba vezet

A változatosság kedvéért egy 12 perces videóval kezdünk, amiben:

- szertanúi leszünk Margulis egyik aktuális holokausztljának, és bemutatkozik a csaja, Pellegrini; valamint Margulis tudomásra jut, hogy az emulátor a gnos is kezébe került

- a Föderáció fővárosában, Ötödik Jeruzsálemben a S.O.C.E. (röviden: túszermentő albizottság) emberei megbíznak egy Ziggurat 8 nevű cyborgot a gnos is elleni harcra tervezett 100-as Sorozatú Megfigyelő Egység prototípus, egy realian kislány megszőkítésével a U-TIC Szervezet (egy, a Föderációnál mellesleg katona-ilag erősebb formáció) egyik elsődleges bázisáról, Pieromaról.

- A „pálya” Ziggurat 8 helyszínre érkezésével veszi kezdetét. Mivel a U-TIC bázis viszonylag egyszerű szerkezetű, küldetésünk meglehetősen lineáris lesz. A hangárból suhanunk be az épületbe, ahol Ziggurat a japáni játékgatológönyvek rendje és módja, valamint szabályai szerint elvezíti termoptikus álcáját. Az első szobából menjünk át a másodikba, ahol az átjáró melletti két falburkolatot riptyá-







Az eljárás egyszerű: MOMO Pán Péter módjára a két Mercurio (640 HP) szemébe némi Sheep Beamet hint (szundítsatok, sráccok!), Ziggy pedig a vörös Zolfo (820 HP) koncentrált. Zolfo nem tűri, hogy emberei csata közben szundikáljanak, ezért az éppen lóbort húzó katonáját egy gyors fejlődéssel téríti észre (általában 120-180 HP ellenében). Ez így nem lesz hosszú csata. Ha Ziggy bajba kerülne, hátulról MOMO szórja meg egy kis Life Shot varázslattal.

Gyors és mindent elsöprő győzelmi után a vezérőrtombban mentsük el a játékot. Egyelőre ne induljunk a kijárat felé – menjünk inkább vissza ahhoz a mechanoidhoz, akit annak idején a robotkar elmozdításával vertünk át. Küzdünk meg vele a három marconánál alkalmazott taktikát bevetve (áztatás, verés), jutalmunk a Négyes Szegmens Dekódere lesz. A hangár felé indulva a második teremben lövünk szét a közepén fellelhető szobrot (a járőröző katonák biztosan elcsipnek, dobjunk be egy Escape Pack-et), ami alatt egy ládikó van rejtve, abban pedig a Tizenegyes Szegmens Dekódere. Rohanjunk az egykoron Snake Huntert rejtő láda mögötti Négyes Szegmenshez, és dekódoljuk a bejáratát. Bent kapjuk fel a Thief Ring-et. KI, majd a katonák mellett elosonva visszaérünk a hangárba, ahol Margulis fogad, a maga kis 820 HP, Hell's Crest és Spirit Rain készletével. Gyakorlatilag legyátható, de a történet akkor is pozitív irányba görgő tovább, ha elvesztjük a csatát. Maximalistáknak sok sikert, a gyarló többiek ne pazarolják az EP és gyógygyógyszereket (akit mégsem hagyja nyugodni a kisördög: igen, szédületes mennyiségű ajándékpont lesz a jutalom. A trükk egyszerű: mozgassuk MOMOT Ziggy mögé, és állandóan gyógyítsunk. Használjuk Ziggy Cyber Kick technikái támadását. Figyeljünk Margulis varázslataira. Guard, Guard, Guard.)



Az átvezető videóban Ziggy és MOMO egy kis hajón menekülnek, nyomukban U-TIC robothajók. Margulis morcosan fogad egy szöke bácsit és egy MOMOhoz hasonló kislányt.

## ELSA Auto-Tech szalza

Mi azonban éppen az Elsán tömjük és törjük a fejünket. Előbbit a Shion kotyvasztotta curryvel; utóbbit azon, vajon ki hiányzik a társaságból. Erre a mosogatás alkalmával rá is ébredünk: természetesen Cherenkov parancsnok a sunyó. Shion megmelegít egy kis currit – a feladatunk ennek elszállítása lesz a parancsnoknak.

Ehhez azonban tudnunk kéne, hol is van Cherenkov. Lássunk hát neki az Elsa módszeres átfésülésének. A felső lakószinten nem találunk semmit (néhány mentési, rekreációs és pihenési ponton kívül), így liftezzünk le szépen az alsóra (Közben egy e-mail mellékleteként megérkezik az EVS Gear plugin is, aminek segítségével a már meglátogatott helyszíneket tudjuk újra vizitálni – pillanatnyilag értelemszerűen három ilyen helyszín van – most visszamehetünk az Encephalonba a vörös dobozban elrejtett Battle Passportért, ha a Woglinde VR-2000 szimulátorából ezt nem tettük volna meg). Átvezető videó jön: előbb chaos hajó KOS-MOS koporsója fölé (közben rejtélyes dolgokat mond), majd Cherenkov botladozik be. Gyors visszamelegítés a két évvel ezelőtti KOS-MOS botrányra: kiderül, emberünk volt az a U-TIC terrorista, aki felébresztette a korai prototípust, elszabadítva ezzel a grandiózus mézszárszékét). A parancsnok pisztolyt ránt, de nincs elég lelkiereje ahhoz, hogy lelője a szundikáló KOS-MOST. Pancser.

Mi jövőnk: a vaporizer pluginnal lövünk szét mindent, amit szétlőhető, és gyűjtünk be mindent, ami begyűjthető. A dokkhoz vezető hid előtti paneleket megsemmisítve megjelöljük a Nyolcas Szegmenset (a mentési pont feletti helység), a dokk panellei mögött pedig a Tizenegyes Szegmenset. A dokkban Hammer magyarázkodik egy sort, mikor a mentőkapcsolunk után érdeklődünk – a kapitány ugyanis nem téltlenkedett: máris pénzé tette azt (Shion legyint: „Katonai tulajdon volt. Úgyis leírják...”). Menjünk vissza a mentési ponthoz, majd le. Ereszkedjünk alá az A.G.W.S. hangárba, majd a kereskedőrobot mellett elhaladva fel a következő ajtóhoz. Az ajtó mögött végre megjelöljük Cherenkovot, aki az arca mögé tolja a táplálékot, mi pedig megnézhettünk egy videót.

Ismét a S.O.C.E. brigádja veszi át a szót, akik a MOMO agyában elrejtett Y



adat mibenlétét feszegetik. Kiderül: ha MOMO elveszik, nincs veszve minden – Joachim Mizrahi (MOMO alkotója) mellett dolgozott egy 14 éves kisser is, aki valószínűleg sokat tud az ominózus adatról. Arról is szó esik, mi valójában az Y adat: ez nyitja a 14 évvel ezelőtti hermetikusan lezárt Régi Militia szektort, és ez vezet az EREDETI Zohár nyomára.

Shiont Matthews közben a hídra hívja; menjünk is oda. Állítólag nem záródik rendesen a dokk szekció, fordulhatunk vissza. A dokkban menjünk a képernyő legészakibb részébe, és nyomjuk meg a gombot. A hiba elhárult, jöhet egy újabb videó.

Az első részében Shion hisztizik majd az U.M.N. (Unus Mundus Network – Egy Világ Hálózat). A kifejezést természetesen Jungtól kölcsönözték a készítők) videócsatornáján keresztül a Vector Iparvállalat igazgatójának. A direktor ugyanis úgy döntött, átadja KOS-MOST a Második Divízióknak. Shion természetesen érélyes, hisztis és arcátlan. Rekapituláció: Isten óvjon mindenkit a buta, karrierista nőktől!

A második részben az Elsa belép a hipertérbe, és sikeresen belecsöppen egy kisebb méretű nézeteltérés kellős közepébe. A középpontba természetesen Ziggy, MOMO és a duót üldöző U-TIC Auto-Tech robothajók csatája kerül, melyben hőseink is aktív részt vállalnak. A sokszereplős párbaj vége: Ziggyék hajóját bevontatja az Elsa – ám velük együtt landol az U-TIC robothajók vezére is, aki nyomban U-TIC robotokkal árasztja el a hajó alsó szintjét.

Shion azonban ilderohan, és összefut a párossal (akik tisztességgel bemutatkoznak, nem úgy, mint felfuvalkodott hősnők). A csapat összeáll – rajtunk a sor, hogy döntsünk: kikkel indulunk a robothajók vezérének megsemmisítésére. A Shion – KOS-MOS – Ziggy trió a nyerő kombináció: velük addig járjuk az Elsa alsó szintjét, míg minden karakterünk el nem éri a 10. szintet. Ezután általános gyógyítás vagy pihenés, majd mentés következzen.

Irány az A.G.W.S. hangár mögötti terem, ahová a robot befészkelte magát (míg nem pusztítjuk el, állítólag a U-TIC újabb és újabb erősítést küld majd).

A csata nem lesz egyszerű, de túlságosan bonyolult sem. A DOMO Carrier (HP: 1800) az első körben elemezni fogja a helyzetet, és az éppen aktuális event slotra pedánsan rámenti majd a Tremor P nevezetű támadását (ha a Boost Gauge Rate Up slotra ment, inkább töltsük újra az állást – túlságosan gyorsan fog körhöz jutni, ergo túlságosan sokszor veti majd be azt a szemét Tremort). Az elsődleges célunk az lesz, hogy SOHA ne jusson szóhoz abban körben, amiben az elmentett event slot kerülne sorra. Ehhez Boostoljunk a kellő idő(k)ben, mert ez a Carrier leverésének kulcsa. Fontos továbbá: aktiváljuk Ziggy My Guard varázslatát. Aztán üssük, rúgjuk, harapjuk, ahol érjük.

A DOMO Carrier legrandább szokása: életerejének csökkenésével kezd magán durva 600 HP-kezt gyógyítani. Látszólag lehetetlen tehát leverni, mégis egyszerű a megoldás: halmozzunk fel 3-3 Boostot Ziggyvel és KOS-MOSSzal, majd vessük be mindet egyszerre (tehát mikor Ziggy nyomja a Lightning Fistet, Boostot

KOS-MOSnak; majd mikor KOS-MOS rugdossa a robotot, Boostot Ziggynek, aztán ismétlés). Shiont érdemes a hátsó sorba mozgatni, és onnan gyógyítani a többieket a jó öreg Medicával. A.G.W.S. használatnak nem láttuk értelmét, hisz azok nem gyógyíthatók csata közben (ennek ellenére az internetes fórumokon sokan erre esküsznek ennél a csatánál... szívesen megtekintենék azt élőben).

Győzelem után a már csaknem teljes csapat az étterem szekciójában ismerkedik tovább (Shion természetesen továbbra sem mutatkozik be, de élénken érdeklődik minden katonai titok után, és természetesen tartja, hogy bármilyen információt szemrebbenés nélkül megosztanak vele). A csevegés vége az, hogy Matthews a nyakunkba varrja Ziggyéket – mutassuk meg nekik az Elsát. Tegyük így: járjuk be szépen, módszeresen a hajót (de ezt megelőzően beszéljünk a bár mögött vigyorgó (?) robottal, aki megajándékoz minket egy Card Game Passporttal és a játékhoz szükséges Rajtsomaggal). A felső szint látnivalói az Első Számú Kabin, a Második Számú Kabin (ahol Shion hirtelen álmos lesz, de ne hagyjuk linkeskedni, vezessük szépen végig a vendégeket), a Konyha (KOS-MOS mosogatógép-programja aranyos), illetve a Hid. Az alsó szinten feltétlen bemutatásra kerül majd KOS-MOS szobája, a Mentésre Szolgáló Szoba (ki is nevezzük Ziggy szobájának), és az Első Számú Hangár (ismeretesebb nevén az A.G.W.S. hangár), illetve a Második Számú Hangár (itt gyűrtük le a főgonoszt – most itt az ideje, hogy magunkhoz vegyük a helység aljában elfekvő ládika tartalmát, ami egy Coat Beam. A kedves vendégeknek ugyan már volt szerencsájuk a Dokkhoz, de ide is vigyük el őket, már csak azért, hogy kényelmetlen helyzetbe hozzuk Shiont: a kapitány ugyanis időközben már el is adta Ziggyék kis U-TIC hajóját...

Ha mindent láttunk, térjünk meg Shion szobájába (a Második Számú Kabin), és dőljünk le báránykakat számolni. Szédítően terjedelmes videóorkán érkezik – de ezekről a kalandokról majd legközelebb.



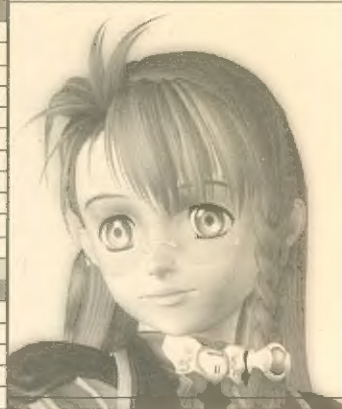


## ÉTERI TÁMADÁSOK

A "Név" értelemszerűen az Éteri Támadás nevét, az "EP" az aktivizáláshoz szükséges Éteri Pontokat, a "Fejlesztés" a továbbfejlesztéshez szükséges Éter pontokat, a "WT" a várakozási időt, a "Miből" a kiinduló Éteri Támadást, a "Mivé" a továbbfejlesztés lehetséges irányait jelöli. A "Célpont" lehet E (ellenfél), T (árs), vagy S (aját magunk). Ha nem szerepel előtte szám, úgy a támadás minden ellenfélre vagy minden társra vonatkozik. A "Leírás" a Támadás rövid ismertetése.

### SHION ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Medica	2	40	1	-	Analyze / Goodbye	1E/1T	Alacsony szintű HP visszaállítás
Analyze	2	160	1	Medica	Medica All / Refresh	1E	Tárgy- és HP elemzés
Goodbye	1	160	1	Medica	Boost 1 / Jamming	T	Nyulcipő felkapása ütközetben
Medica All	6	240	2	Analyze	Medica Rest / Revert	T	Közepes szintű HP visszaállítás
Refresh	2	320	1	Analyze	Safety Level / Quick	1T	Minden Status-változást töröl
Boost 1	4	360	2	Goodbye	Queen's Kiss	1T	+1 Boost
Jamming	4	220	1	Goodbye	-	1E	Csökkenti az M típusú ellenfelek ügyességét
Medica Rest	8	380	2	Medica All	-	1E/1T	Teljes szintű HP visszaállítás
Revert	12	420	2	Medica All	-	1T	Újraesztés + Közepes szintű HP visszaállítás
Safety Level	12	380	3	Refresh	-	1T	1 X per társ / Túlélés 1 HP-vel
Quick	6	400	2	Refresh	-	1T	25%-os sebességnövekedés
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Queen's Kiss	8	-	4	Boost 1	-	1E	Esetenként azonnali győzelem / tárgyak elcsenése
Seraphim Bird	24	-	4	-	-	E	Sugár / 1 X per Csata / Kiterjesztett sugártámadás
Throni Blade	16	-	4	-	-	E	Suhintás / 1 X per Csata / "Giant top" támadás
Dominion Tank	20	-	4	-	-	E	Csapás / 1 X per Csata / "Ultra Nehézsúlyú" támadás
Erde Kaiser	60	-	12	-	-	E	Suhintás / 1 X per Csata / "Végő Kombinált" támadás

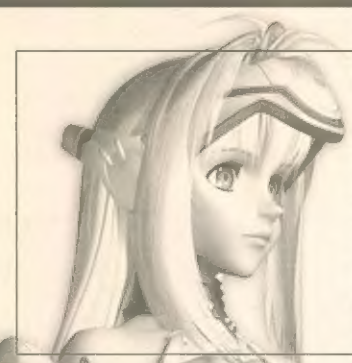
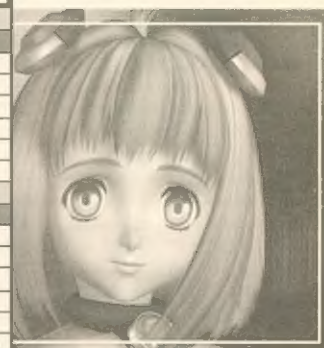


### CHAOS ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Protective Wear	4	120	1	-	Healing Dew / Ice Wings	1E/1T	25%-kal csökken az éteri támadás ereje
Healing Dew	6	240	2	Protective Wear	Purifying Storm	T	Alacsony szintű HP visszaállítás
Ice Wings	4	280	1	Protective Wear	Flame Wings / Lightning Wings	1E	Jég éteri támadás
Purifying Storm	6	900	2	Healing Dew	Best Ally	T	Minden Status-változást töröl
Flame Wings	4	400	1	Ice Wings	Supreme Judgment	1E	Tűz éteri támadás
Lightning Wings	4	620	1	Ice Wings	Cataclysm / Light & Wings	1E	Villám éteri támadás
Supreme Judgment	8	600	2	Flame Wings	-	1E	A HP visszaállítás felére csökken
Cataclysm	12	800	4	Lightning Wings	-	E	Reszteli a támadási és várakozási időt
Light & Wings	12	800	4	Lightning Wings	-	E	Támadás + Minden Status-változást töröl
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Best Ally	50	-	8	Purifying Storm	-	T	Csak 1 X per csata / újraesztés

### MOMO ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Life Shot	2	120	1	-	Miracle Star / Sleep Beam	1E/1T	Közepes szintű HP visszaállítás
Miracle Star	4	240	1	Life Shot	Prayer / Refine	1E	Nem elem alapú éteri támadás
Sheep Beam	4	320	1	Life Shot	Junk Beam	1E	M típusú ellenfelek pilótáinak elaltatása
Prayer	6	300	1	Miracle Star	-	S	"Mennyei ajándék"
Refine	6	300	1	Miracle Star	-	1T	Újraesztés + Alacsony szintű HP visszaállítás
Junk Beam	6	500	2	Sheep Beam	-	1E	50%-kal csökken az M típusú ellenfelek akciója
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Star Wind	10	100	2	-	Star Veil / Star Action	S	1 X per Csata / "Csillagszél" átalakulás
Star Veil	4	-	2	Star Wind	-	T	Csak Csillagszél alatt / 25%-kal csökken az éteri hatás
Star Action	6	-	2	Star Wind	-	1T	Csak 1 X Csillagszél alatt / Max. AP
Starlight	10	100	2	-	Star Bell / Star Bunnie	S	Csak 1 X per Csata / "Csillagfény" átalakulás
Star Bell	4	-	2	Starlight	-	1E	Csak Csillagfény alatt / Nem elem alapú éteri támadás
Star Bunnie	8	-	2	Starlight	-	E	Csak 1 X Csillagfény alatt / Nem elem alapú éteri támadás



### KOS-MOS ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Mode A7	2	100	1	-	Down Dex / Down Force	S	Fizikai támadás fókuszálása
Down Dex	4	360	1	Mode A7	Down Ether / Gate	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek ügyességét
Down Force	4	480	1	Mode A7	Ether Limit	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek fizikai támadását
Down Ether	4	520	1	Down Dex	-	1E	Csökkenti a B és M típusú ellenfelek éteri támadását
Gate	8	660	4	Down Dex	Satellite	1E	Esetenként azonnali győzelem / HP/4 sebész B és M típusú ellenfeleken
Ether Limit	16	820	3	Down Force	Dex Ether Ra/Dex Ether Fa/Dex Ether Le	S	Megduplázza az éteri támadások által bevitt sérülés mértékét
Dex Ether Ra	12	720	4	Ether Limit	-	E	Jég éteri támadás
Dex Ether Fa	12	720	4	Ether Limit	-	E	Tűz éteri támadás
Dex Ether Le	12	720	4	Ether Limit	-	E	Villám éteri támadás
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Satellite	16	-	6	Gate	-	E	Sugár / 1 X per Csata / "Móhoidás" sugártegyver

### ZIGGURAT 8 ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
My Guard	2	40	1	-	Bodyguard / Recharge	S	Fizikai védelem fókusz
Recharge	4	280	2	My Guard	Charge X	S	Közepes szintű HP visszaállítás
Ether Shift A	4	300	1	Bodyguard	-	S	Éteri védelem fókusz
Ether Shift B	4	300	1	Bodyguard	-	S	Éteri támadás fókusz
Charge X	4	480	2	Recharge	Red Mark / Speed Boost	S	Csak 1 X / HP és EP visszaállítás X 2
Red Mark	4	540	2	Charge X	-	1E	Csak 1 X / 80%-os "Critical Hit Rate" M típusú ellenfelek ellen
Speed Boost	10	720	4	Charge X	-	S	50%-os sebességnövekedés
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Bodyguard	2	200	1	My Guard	Ether Shift A / Ether Shift B	S	Erő növekedés / Védelem, ha MOMO mögöttünk





## JR. ÉTERI TÁMADÁSAI

Továbbadható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Psycho Arm	4	160	1	-	Ether Flare / Dandyism	S	Nő a fizikai támadás ereje
Ether Flare	4	260	1	Psycho Arm	Psycho Pocket / Chain / Misty	1E/1T	25%-kal nő az éteri támadás ereje
Psycho Pocket	4	400	1	Ether Flare	-	1E	Tárgyak elcsenése
Chain	4	300	1	Ether Flare	-	1E	Csökkén az védekezés a B és G típusú ellenfeleknél
Misty	10	600	2	Ether Flare	Speed Medicine	1E	B és G típusú ellenfelek megbénítása
Coin Lock	8	700	2	Dandyism	-	1T	Blokkol minden Status-változást ez ezzel járó effektust
Speed Medicine	6	700	2	Misty	-	1T	25%-os sebességnövekedés
Tovább nem adható varázslatok							
Név	EP	Fejlesztés	WT	Miből	Mivé	Célpont	Leírás
Dandism	8	320	2	Psycho Arm	Coin Lock	S	Újralesztés, ha nőnemű karakter áll mögöttünk
Magnum Joe	6	100	3	-	Buster Joe	1E	Csak 1 X per csata / Nagy Joe megidézése
Buster Joe	12	-	3	Magnum Joe	-	E	Csak 1 X per csata / Nagy Joe megidézése



## TECHNIKAI TÁMADÁSOK

A 'Név' értelemszerűen a Technikai Támadás nevét jelöli, a 'Célpont' természetesen kizárólag E(henfé)l fehel - ha nem szerepel előtte szám, úgy a támadás minden ellenfélre vonatkozik. A 'Típus' és az 'Attribútum' a támadás jellegét jelölik, a 'Szint' karakterünk azon szintjét, amelytől kezdődően az adott támadáshoz hozzáfér. A 'Leírás' a támadás rövid ismertetése.

### SHION TECHNIKAI TÁMADÁSAI



Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Lightning Blast	1E	közeli	fizikai	Hit/Lightning	Alap	Villám támadás	150	10
Spell Ray	1E	távolság	éter	Line/Beam	Alap	Összpontosított éter-sugár	150	10
Shock Blade	1E	közeli	fizikai	Piece/S	11	Status effektusok kartridsz-váltással	200	20
Thermal Blast	1E	közeli	fizikai	Hit/Fire	15	Tűz támadás	250	20
Ether Amp	1E	közeli	-	S	20	Megkétszerezi az éteri támadások hatását B és G típusú ellenfelek ellen	200	30
S-Chain Well	1E	közeli	fizikai	Hit/S	23	Lassítja a B és G típusú ellenfeleket	350	40
Lunar Blade	1E	közeli	fizikai	Slash/Beam	27	"Szeletelés" sugárpengével	350	40
Rain Blade	E	távolság	éter	Air/beam	30	Sugárpenge-eső	600	40

### KOS-MOS TECHNIKAI TÁMADÁSAI



Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
R-Blade	1E	közeli	fizikai	Slash	Alap	Kard	200	10
R-Cannon	1E	távolság	éter	Line/Beam	Alap	Sugárfegyver	200	10
R-Drill	1E	közeli	fizikai	Piece	-	Fűrész támadás	300	30
X-Buster	E	távolság	éter	Line/beam	-	Alhisi kiterjesztett sugárfegyver (ilyet mi is tudunk)	800	40
S-Chain	1E	távolság	-	Line/S	-	Lassít, ügyességet és védelmet semmisít meg minden ellenfél típus esetén	300	30
R-Hammer	1E	közeli	fizikai	Hit	-	Kalapács	400	30
R-Dragon	1E	közeli	fizikai	Hit	-	Sárkány	400	30

### ZIGGURAT 8 TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Cyber Kick	1E	közeli	fizikai	Hit/Fire	Alap	Lángoló rúgások	200	10
Lightning Fist	1E	távolság	éter	Line/Lightning	Alap	Villám	200	10
Meteor Shot	E	távolság	éter	Air/Fire	15	Tűzes támadás a levegőből	600	30
Cyclone	1E	közeli	fizikai	Slash	20	Pörgő csapás	300	30
Cross Lancer	1E	közeli	fizikai	Piece	24	Keresztezett pengékkel való támadás	400	30
Executioner	E	távolság	éter	Air/Lightning	26	Villám támadás a levegőből	800	40
Hell Fire	1E	közeli	fizikai	Slash/Fire	30	Tűzzel kísért csapás a levegőből	400	30



### MOMO TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Star Strike	1E	közeli	fizikai	Hit	Alap	Kicsi Csillag	150	10
Floral Tempest	1E	közeli	éter	Slash	Alap	Csapás készszerű széllel	150	10
Meteor Storm	1E	távolság	éter	Line	15	Támadás egy másik dimenzióból	200	10
Star Cannon	E	távolság	fizikai	Air/Hit	20	Bőhöm Csillag	800	30
Angel Arrow	E	távolság	éter	Air/Piece	24	Fénysugár támadás	600	30
Dark Scepter	1E	közeli	fizikai	Hit	-	A legyőzött G típusú ellenfeleket tárggyá változtatja	350	20
Magic Caster	1E	távolság	-	Line	-	Ritka tárgyat csen Csillagszél átalakulás alatt	200	20
MOMO's Kiss	1E	távolság	éter	Line/Beam	-	MOMO sugár Csillagszél átalakulás alatt	300	30



### CHADS TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Angel Wings	1E	közeli	fizikai	Hit/Spirit	Alap	Chi fókuszálása az egyik ökölbe	150	10
Lunar Seal	1E	távolság	éter	Line/Spirit	Alap	Chi-tűlám	150	10
Heaven's Wrath	1E	közeli	fizikai	Slash/Lightning	15	Villámmá alakított Chi-csapás	200	20
Angel Blow	E	távolság	éter	Air/Spirit	20	"Chi Becsapódás"	600	30
Chained Blast	1E	közeli	éter	Spirit/S	23	"Pilotá K.O.", M típusú ellenfelek ellen	300	30
Arctic Blast	E	távolság	éter	Air/Ice	25	Jégtömbök a levegőből	600	40
Demon Banisher	1E	távolság	-	Line/S	30	"Átok" a G típusú ellenfelek ellen	400	40
Divine Spear	1E	közeli	fizikai	Piece/Spirit	50	Kizárólag akkor használható, ha egy társunk meghalt	1200	50



### JR. TECHNIKAI TÁMADÁSAI

Név	Célpont	Távolság	Típus	Attribútum	Szint	Leírás	Sebesség	WT
Prelude to Battle	1E	távolság	fizikai	Line/Piece	Alap	Kereszt-lövés	200	10
Moonlit Serenade	1E	távolság	éter	Line/Spirit	Alap	Lélek-fegyver	200	10
Storm Waltz	E	távolság	fizikai	Line/Piece	15	"Coin shot" támadás	400	20
Last Symphony	1E	távolság	fizikai	Line/Piece	20	Összpontosított nehéztűzesség	300	20
Mystic Nocturne	E	távolság	éter	Air/Spirit	24	Lélek-fegyver támadás a levegőből	600	30
Angelic Requiem	E	távolság	fizikai	Air/Piece	30	Angyali támadás a levegőből	600	30
Soul Rhapsody	1E	távolság	éter	Line/Spirit	-	Fegyver, ami "kivonja" a G típusú ellenfeleket	600	40





# SPLINTER CELL

Az alatt elterülő végigjártás PS2-n és Xboxon egyaránt a játék normál fokozatára vonatkozik. Bizonyos dolgok, így az elsősegély-csomagok és a töltények holléte nincsenek megemlítve, mert azt talán felesleges mondani, hogy minden polcon, asztalon és egyéb zugban érdemes szétnézni. Minthogy evidenciákat nem akartunk ismételgetni, arra sem hívjuk fel sehol a figyelmet, hogy a hullákat minden esetben át kell kutatni és el kell pakolni, vagy legalábbis be kell sötétíteni körülöttük. Legfeljebb akkor nem kell a holttestekkel törődni, ha a küldetésnél nem kritérium az észrevétlenség, de ez elég ritka eset. A gyakorlati kérdéssel itt most nem foglalkozunk, hiszen aki azon nem tud végigmenni, az jobb, ha neki se fog az egésznek.

## POLICE STATION

Miután két CIA ügynök eltűnt Grúziában, hősünket küldik kideríteni, mi történt velük. Elsőként egy NSA kontakttal kéne kapcsolatba lépniük Tbilisiben.

Kapaszkodjunk fel a lakóház tűzlétrájára, a tetőn nyissuk fel a csapóajtót, és másszunk át a járaton, míg nem a csővezetékekhez nem érünk. A sarokban futó csövön másszunk fel, majd csúszunk át a kifeszített villanydróton a lángokban álló házhoz. A folyosón lévő tüzet a balra nyíló szobán keresztül kerüjük ki, majd irány a lépcsőház, illetve a lejjebbli szint. A leszakadt padlózatnál a plafonon futó csőbe kapaszkodva kellünk át, majd az égő szobán keresztül jussunk el a másik lépcsőházhoz, és menjünk vissza az előző szintre. Egy omladozó szobában lelünk rá a kontaktunkra, aki már épp a halálán van, de azért még elárulja, hogyan találhatjuk meg az ügynököket. A kontakton már segíteni nem lehet: folytassuk tehát az utunkat. Ha nem akarunk fulladni, a füsttel teli szobában lőjük ki az üvegét, s úgy menjünk tovább Blaustein ügynök lakása felé. A lakás a szomszédos házban van, ahová a közös fal mentén futó csövön lehet átmászni. A lakást épp átkutatják,

ezért két fickóval végeznünk kell. A legutolsó szobában csúsztassuk félre a festményt a falon, és használjuk a mögötte lévő számítógépet. Kiderül, hogy Blaustein bór alá ültetett jeladója szerint az ügynök már halott, valamint megtudjuk a szobából kivezető ajtó kódját: 091772. Az erkélyről egy dróton keresztül lehet átcúszni a szomszédos épületre, ahol a liftkánán – illetve a lift drótkötélén – csúszunk le. Legálul nyissuk fel a csapóajtót, és essünk le.

Egy zár megbuherálása után az utcán kell folytatnunk az utunkat. A helyi rendőrök nem valami jó hírnévnek örvendenek, ezért nyugodtan ritkíthatjuk őket. Kettő közülük épp egy részeg zargat. Eldobva egy üveget elcsalhatjuk az egyiket, és a sötétben főbe lövhetjük. (Persze a társát sem kell kimélni.) Nem sokkal később egy térre érkezünk egy szép kúttal. A sarokban, a növények között találunk egy járatot, mely a teret lezáró kapu kapcsolójához – és még egyéb hasznos cuccokhoz – vezet. A kinyitott kapu mögött egy hosszabb utca következik, természetesen újabb likvidálandó rendőrökkel. Vigyázat: a civileket viszont maximum leütni szabad! Az utca végében található az üticélünk, a rendőrség. A bal szélén nincs a fal tetején rács, tehát ott be lehet mászni. A szemetes konténerről nagyot ugorva, plusz még a szomszédos falról is elrugaskodva (tehát egy dupla ugrással) kapaszkodunk meg a fal tetejében.

A rendőrség épületébe az alagsoron keresztül juthatunk be. A börtöncelláknál elég szűk a folyosó, úgyhogy frankón alkalmazható hősünk betérpesztő mozgólata, s az örök nyakába ugorhatunk. (Persze egyszerűbb módszerrel is megszabadulhatunk tőlük.) A labor munkatársát faggathatjuk kicsit, de fontosabb, hogy benézünk az onnan nyíló hűtőkamrába, ahol rálatálunk a két ügynökre – mindkettő halott.

A folyosón utána először egy lépcsőházhoz, majd a portához jutunk, ahol szemlátomást vagy a bürokrácia. Lőjük le a pofátlan ügyeleteset, az érdeklődő civilt pedig üssük le – már ha el nem menekül. A porta túlsó oldalán lépcső vezet az emeletre, ahol rángassuk el az asztalától az egyik rendőrt, s azt élő pajzsként használva nyírjuk ki a másikat – persze itt is elképzelhető más (kevésbé elegáns) megoldás is. A szoba végében lévő ajtón óvatosan lépünk be, ugyanis egy lefüggönyözött helyen valaki dolgozik a rendőrség biztonsági rendszerén. Üssük le az illetőt, majd nézzünk bele a számítógépébe, mire kiderül, hogy egy bizonyos Grinko elvitte a Védelmi Minisztériumba az ügynökök kioperált jeladóit. A rendőrségen már nincs több dolgunk: a főbejáraton keresztül (a portánál) távozhatunk.

## Xbox sajátosságok

Jóformán annyi az összes különbség, hogy Blaustein lakásához nem csövön lehet átmászni, hanem át kell ugrani, több a rendőr az utcán, és a rendőrség alagsora kódossal nyílik (5929).

## DEFENSE MINISTRY

Blaustein és Madison ügynököknek a grúz elnök egy kis titka miatt kellett meghalnia. A Grinko nevű orosz zsoldosnak, aki most a minisztériumban találkozik valakivel, nyilván köze van a szobán forgó titkokhoz. Igaz, ez még abszolút nincs bizonyítva, úgyhogy eleinte egyetlen riasztás is elég a küldetésünk kudarcához.

A Grúz Védelmi minisztériumnál a tetőn kezdünk, ahol kötözzük magunkat a kéményhez, és ereszkedünk le a nyitott ablakhoz. Bent üssük (vagy lőjük) le a polcon közé besétáló őr, lőjük ki az ajtó fölötti kamerát, majd óvatosan menjünk ki a folyosóra, ahol két katona is őrködik. Amikor a fel-alá járkáló őr nekünk háttal van, lopózzunk a sötét falrészhez, a lépcsőháztól szomszédoságába. Türelemesen várjunk, míg a sétáló őr legkevésbé lát minket, s akkor célsozunk be pontosan a másik őr fejét, aki a riasztó gombja mellett ácsorog. Ha egy lövés elég, és a járkáló pali még háttal van nekünk, akkor akár annak a fejét is célba vehetjük (de ha észre is veszi a bajt, pár golyóval végezhetünk vele). Ezek után menjünk le a garázsba: a fordulóban vigyázzunk a kamerákra. A garázsban szintén lőjük ki a kamerákat, majd Grinko sofőrjét kell elkápnunk. Amikor odalopózunk a kocsihoz, épp rájön a szükség, úgyhogy a legkedvezőbb alkalom az, amikor félrevonul a sarokba. Ragadjunk meg a grabancát és faggassuk ki. Kiderül, hogy Grinko egy Mass nevű programozóval



találkozik. Ki kellene hallgatni a beszélgetésüket, amihez azonban ki kell kapcsolni az udvar védő biztonsági lézereket. Menjünk vissza az imént megfigyelt folyosóra, ahol most a másik ajtón nyissunk be. Ahogy ezt megtettük, lőjük ki az ajtó feletti kamerát, majd másszunk be a szellőzőcsatornába az asztalról felugorva. A csatorna a minisztérium konyhájába vezet, ahol még éjszaka is munka folyik, hálá az egyik közutalatlannak örvendő tisztnek. Várjuk meg, amíg a dolgozó furcsálló őr belekóp az ételbe, és távozik, s csak utána üssük le a szakácsot. Az imént látott őr takarítsuk el az útból, és menjünk le a csarnokba. Először észrevétlenül bújunk el a lépcső alá, majd amikor a járkáló őr pont háttal van nekünk, rántsuk be a lépcső alá az ácsorgó társát. Utána a másik őr is elkaphatjuk, illetve leüthetjük (de ha lelőjük, úgy is jó). A lényeg az, hogy rejtjük el a testeket, mert miután a porta számítógépével kikapcsoltuk a lézereket, egy tiszt érkezik, akit el kell kapnunk. Miután leült a számítógép elé, ragadjuk meg hátulról, és cibáljuk a retinaleolvással biztosított ajtóhoz. Kényszerítsük, hogy a letapogatásba nézzen, mire nyílik az ajtó az udvar felé – már csak egy kamerát kell eltakartítani.

Az udvaron azonnal fussunk az éppen induló lift alá, csatlakoztassuk a pisztolyunkhoz a mikrofont, és célsozunk be a liftet. Ha elég ügyesek vagyunk, eleget hallunk ahhoz, hogy a további akción már nemcsak gyanúról, hanem üggyről beszéljünk, s ennek gyakorlati haszna is van: a főnökünk, Lambert pár riasztás erejéig elnéző lesz. A kertben hamarosan örök jelennek meg, akiket célszerű megölni, hacsak nem sietünk a futónövényzetben keresztül felkapaszkodni az emeletre.

A folyosón azonnal bújunk el a lift melletti kis raktárba, és az optikai kábelünkkel figyeljük a lifttel érkező őröket. Amikor mindketten a folyosó távolabbi végébe értek, gyorsan osonjunk ki a raktárból, és használjuk a még mindig ott tartózkodó liftet. A következő szinten ismét elkerülhetjük a tűzharcot, ha azonnal a lift melletti ajtóhoz rohanunk, kibontanuk annak a zárát, és bemegyünk. Az iroda asztaláról megint a szellőzőbe ugorhatunk fel, s átmászhatunk a szomszédos folyosóra. Ott lőjük ki a kamerát, majd nyissunk be a raktárba, ahonnan azután kimászhatunk a tetőre. Keressük meg a vékony kis kéményt a tető szélénél, s arra kötözve magunkat ereszkedünk le az épület oldalán. Nikoladze irodájában egy katona látható, akit lőjük fejbe az üvegen keresztül, majd kezdjük el letölteni az adatokat Nikoladze számítógépéről. Kiderül, hogy Azerbajdzsánban népszerű folyik Nikoladze-jóvoltából. Mivel megzavarják emberünket, megkapaszkodva a kitört üvegnél rejtőzzünk el. Miután a terep ismét tiszta, húzódkozunk vissza, és töltjük le az adatok maradvékait is. Végül távozzunk az irodá-



ból, s a kis raktárral szemközi ajtót célozzuk be. Az ugyanis egy lépcsőház, amivel kicsit lejjebb valami tetőtéri részhez lyukadunk ki. Őljük meg az őr, és ugorjunk le a liftkánába, de úgy, hogy Sam el tudja kapni az aknában futó vezetéket. A garázsban már Wilkes barátunk vár ránk.

## Xbox sajátosságok

Szellőzőcsatorna helyett úgy tudunk eljutni a konyhába, ha az adott irodában felnyitjuk az erkély zárát, az erkély korlátjáról felugrunk a fal peremére, és azon keresztül átmászunk a konyha ablakába. Az Xboxos Splinter Cellben szinte mindenhol több őr van, mint PS2-n, és ez a minisztérium udvarán igazán érezhető. Viszont nyílik az udvarból egy szoba, ahol lekapcsolhatjuk az udvar világítását, s ezzel becsalogathatjuk a koromsötét szobába az őröket...

## OIL REFINERY

A NATO és az USA beavatkozásával visszaverték a grúz csapatokat Azerbajdzsánból, de a Kaszpi-tengeren, egy olajfúró toronyban még mindig tartja magát egy sejt, akit kapcsolatban állnak a grúz elnöki palotával.

Az olajvezeték alól, egy mólóról indulunk. Másszunk fel a létrán, majd a csőveken haladjunk. A szögcsődről kapaszkodunk fel a vékonyabb csőre, és a lábunkat felhúzza kejlünk át fölötté. Utána az acéllemezén csak annyit dolgozunk, hogy leereszkedjünk oldalra, és oldalazva mássza haladjunk tovább. Húzódkozunk vissza, bújunk át a keresztgerenda alatt, és kapaszkodunk fel a keresztbe kifeszített acélkötélre. A csúszást követően bújunk át az olajvezeték alatti, majd kapaszkodunk fel a vékonyabb csövön a tetőjére. A csúszásnál egy robbanást észlelhetünk, aminek következtében az olajvezeték most hatalmas lyuk tálong. Ugorjunk be tehát a vezetékbe, és azon keresztül jussunk el a fúrótoronyhoz.

A hatalmas ventilátornál másszunk fel a létrán, amit követően egy bejátszás mutatja, amint megérkezik egy orosz technikus. Nála van a kódok, amit ebben a küldetésben meg kéne szerezni, de csak azután, hogy már használta. Eleinte tehát csak követnünk kell észrevétlenül. Az egyik oszlopon létrafokokra figyelhetünk fel, amiken másszunk fel, a fenti gyalogjárónál pedig keressük meg a magasban futó csövet, amin keresztül átmászhatunk a másik gyalogjárón fel-alá sétálógató őröz. Ugorjunk a nyakába, majd ereddünk a technikus nyomába.

Miután az amerikaiak megkezdtek a létesítmény bombázását, nyírjuk ki a tűznél hátrahagyott katonát, és menjünk tovább, egészen



**MultiPLAY!**





a nagy víztartályig. Nyissuk ki a tartályon a csapot, amire felfigyel a sarok mögötti őr, és amikor el akarja zárni, szép csendben elintézzük. A konyhánál valami ajtónál elakadnak a technikussal, úgyhogy bújunk el a pult mögé, mert visszafordulnak, s egy másik útvonalon mennek. Továbbra is követnénk őket, de bezárul mögöttük az ajtó. Sebal: kívülről megkerülhetjük. A nagy tüzek után egy ablak törik ki a magasban: ott mászhatunk be a befelé futó csőre felkapaszkodva. Bent egy katona minden számítógépet szétlő, mert már csak a technikusnál lévő laptop értékes: immáron ez a laptop a küldetés célja. Nyírjuk ki a tomboló katonát, és fussunk a technikus után. Az utunkat álló katonáknál használjuk ki az üzemanyagos hordókat és folytassuk az üldözést, majd végül vegyük el azt a bizonyos táskát.

## Xbox sajátosságok

Kicsit tovább kell üldözni a technikus: egészen vissza a mólóig, ahonnan elindult.

## CIA HQ

Sam egy hamis ID kártyával besurran a CIA épületbe, ahol ki kell derítenie, ki az az ember, aki Nikoladzenak dolgozik. Ezúttal egyetlen halálos áldozat sem lehet, viszont mostantól hőképes nézetünk is van.

Egy föld alatti szinten kezdünk, ahol üssük le a folyosón átjáró hivatalnokot, a számítógépéről pedig olvassuk le a szervizszoba kódját (7687). A folyosó járórét szintén nem árt leutni, majd az Y-elágazásnál először balra menjünk. Az irodában nem kell törődnünk az őrral, aki ekkor minden bizonnyal épp társalog az egyik társával: szép nyugisan olvassuk le a mögötte lévő számítógépről a raktár kódját (2977). Ugyanlitt a kis kamrába behatolva hasznos cuccokat vihetünk el, majd menjünk az Y-elágazás másik szárahoz, ahol az említett szervizszobát találjuk. Nem árt kilfigyelni, mikor jár be oda az egyik hivatalnok, különben meglephet minket. Elővigyázatosságból leüthetjük az őrt a szemközti szobában. A szervizszobába óvatosan menjünk be, mert ott is van őr. Van továbbá egy számítógép is, minek révén megtudhatjuk a tartalék akkumulátorok raktárának kódját (110598), s ezt ott rögtön igénybe is vehetjük. A raktár polcai közt üssük le a két leltározó fickót, majd menjünk fel a lépcsőn, s a világosabb raktárban végre ráakadunk az SC-20K puskánkra, amivel nyomban kilöhetjük a továbbvezető út feletti kamerát. Az újabb ajtó kódját már tudjuk, úgyhogy menjünk tovább. Üssük le a telefonáló pasast, s a fényes sarok után megérkezünk a számítógépterem bejáratához. A kólaautomatánál találhattunk egy kólas dobozt: azzal megzavarhatjuk a bejáratnál őrködő fickót, és hátulról fejbe kőlinthatjuk. A közeli irodában dolgozik egy hivatalnok: a számítógépközpont kódját tőle kell elvinnünk (2019). Az átvilágított folyosó végén egyből a szerverhez nyitniuk kell, de a kifizetődőbb a másik irány, ami ugyan kerülő, de a sötét szobában könnyebben

elkaphatjuk a karbantartót, aki be-bejárkál a szerverhez. A központ gépehez belépve először óvatosan menjünk el jobbra, mert az oszlop mögött egy kamera kémleli a számítógép környékét – ezt persze likvidáljuk. Utána derítsük ki a géppel, melyik terminál lehet a „téglaé”, és távozzunk ugyanúgy, ahogy jöttünk, vagy ha rövidebb utat akarunk, a szekrények tetejéről felkapaszkodhatunk a galériára. A folyosón folytatva az utat üssük le a WC-re igyekvő őrt, majd hangosan járkáljunk a fémdekorokat figyelő őr ablaka előtt. Így az elindul körbe kivizsgálja a zaj forrását, mi pedig beugorhatunk az ablakon, és leüthetjük hátulról. Utána a nagy csarnokban két körbe forgó páncélozott kamera okoz gondot. A jobb oldali fal mellett – úgyelve a kamerákra – osonjunk át a túlsó oldali folyosóhoz, és meg a sötétben várjuk meg, amíg onnan előjön egy pasas, és megy a dolgára. A folyosó végén aztán lemehetünk a fegyvertesztelő részleghez, aminek a kódját (110700) már a szerver átkutatásakor megkaptuk, de vigyázat: a lépcső aljánál újabb páncélozott kamera figyel, ezért szabaduljunk meg a világástól. A nyitott ajtónál telefonáló úgynökkel nem feltétlenül kell törődni, de ha békén hagyjuk, sietnünk kell a lötére, s ott gyorsan meg kell piszkálnunk az ajtó zárját, ami egy lifthez vezet.

Liftezzünk fel Dougherty, vagyis a tégla szintjére. A médiaszobával, illetve a benn tartózkodókkal semmi dolgunk: a kezelő pultok mögött simán átosonhatunk. A következő folyosón az 508-as irodában dolgozik Dougherty, s az ablakán keresztül láthatjuk, hogy épp benn is van. A sötétbe húzódva várjuk meg, amíg távozik, majd nézzük át a számítógépet, mire a számítógépes kollégánk, Grimsdottir kinyomozza, milyen hálózattal tartotta a kapcsolatot. Dougherty sara immáron nyilvánvaló, úgyhogy a következő feladat: elrabolni őt.

Az egyik sarkon egy őr ül, akit csakis a balra nyíló ventilátoron át kerülnünk kell. Az előadást ne zavarjuk meg, jóllehet a másik ajtó előtt ácsorgó fickót le kell ütnünk. A tolvajkucs segítségével így az őrnél túljutottunk, viszont az ebédidőben többen is vannak, ami gondot okozhat. Várjuk meg, míg Dougherty továbbmegy, és bújunk vissza a sarok mögé a beszélgetőpartnerre elől. Utána gyorsan menjünk Dougherty után, várjuk meg, amíg kinyitja a kódos ajtót, s ha elég gyorsak vagyunk, még belesiluszolhatunk utána. Ha nem, akkor a szomszédos irodába betörve tudhatjuk meg a kódot (0614).

Doughertyt végül a dohányzó helyiségben kapjuk el, és üssük le. Vigyázzunk az üvegajtón kívül mászkáló őrral, illetve üssük le, majd vigyük át a tetőtérre az alélt úgynököt. A ventilátorok mögött nyíló lépcsőnél tegyük le, és vonjuk ki a forgalomból a biztonsági kamerát, illetve a következő őrt. Az udvaron folytassuk a terep megtisztítást, amihez remekül beválnak a sokkáló lövedékek, majd menjünk vissza Doughertyért, és liftezzünk le vele a teherlifttel. A mélygarázsban meg egy problémát le kell küzdeni: az ott (legálisan) parkoló társainkkal szöba elegyedett egy biztonsági őr, aki nyilván furcsállana a szerelésünket, és főképp Doughertyt. Őt is altassuk el, majd pakoljuk le a többiek elé az áruját, és beszéljünk velük.

## Xbox sajátosságok

Az épületen kívül kezdünk, ahonnan kétépeli módszerrel tudunk bejutni. Lambert az elégségs, amde hosszabb megoldást javasolja, amire ráadásul kevés időnk van. Csak ideiglenesen áll ugyanis a klímaberendezés egyik ventilátorra, s annak a nyílásánál kéne bemászni. A főbejáratnál balra, egy elkerített résznél találjuk a nyílást: másszunk át a drótkerítésen,



majd a betonkockáról ugorjunk oda a bal oldali rácshoz. A rácstoljunk félre, és másszunk be. Bent ismét drótkerítést kell másszunk, majd ne felejtjük el leutni az ott ácsorgó fickót. Egy hosszú betonfolyosón mehetünk végig, ahol egy kamerát kikerülve lépcsőhöz érkezünk. Mielőtt felmennénk, nézzünk fel, mert a lépcső tetejénél egy őr járkal ide-oda. Óvatosan lopózzunk mögé és üssük le. Menjünk le a másik lépcsőn, majd végig a betonfolyosón az első ajtóig – az újabb őrt ugyancsak üssük le. Egy kis előadózobán keresztül eljutunk az épület előcsarnokába, ahova csak azután lépünk ki, hogy szemben az üvegablak mögött ténykedő fickó nem az irányunkba figyel. Ekkor rohanjunk át jobbra, a fémdekoron keresztül (úgy tünik, ki van kapcsolva), és lépünk be a terembe, ahol egy lift vár ránk. Egy őr épp telefonon beszélget: őt könnyen elkaphatjuk hátulról. Igaz, a lift őre sem jelenthet gondot: egy kis topogással csapjunk zajt a válaszfal mögött, majd siessünk a fal másik oldalára, s amikor az őr visszafordul, gyorsan lopakodjunk mögé és őt is altassuk el. A lifttel ezután lemehetünk a föld alá, a CIA központjához szerverhez.

A másik járható út valamivel egyszerűbb: a főbejárat őrei el vannak foglalva egy sofőr motozásával, ezért a bejárat mellett balra felmászhatunk egy csövön, és az épület portáljának tetején találunk egy nyitva lévő rácst, illetve mögötte egy csapadékot. Az előcsarnokban lopózzunk oda a portáshoz, és a pultól elvehető kólas dobozt dobjuk a háta mögé. Amíg kivizsgálja a zaj mibenlétét, mi gyorsan osonjunk tovább, másszunk át fémdekorok között, majd ügyeljünk rá, nehogy észrevegyen minket az őr, aki balra, az üvegablak mögött tesz-vesz. Menjünk át az újabb dektoron, s így jutunk a másik útnál már említett nagy terembe.

A továbbiakban sok lényeges különbség nincs a PS2 verzióhoz képest. Említsére esetleg a kamerás csarnok érdemes, ahol egy lépcső-feljáró is van, és onnan jön egy fickó, aki így külön gondot okoz. Érdekes még a ventilátor-terem jelenet is, amit kihagyhatunk, ha az ücsörgő őr fölött kilöjük a lámpát, magát az őrt pedig elaltatjuk. A végén pedig nincs teherlift, se mélygarázs, hanem egy hosszú kerületet kell tennünk Doughertyvel, s a társaink az udvaron parkolnak.

## KALINATEK

Orosz zsoldosok megkezdtek a bizonyítékok megsemmisítését a Kalinatek vállalatnál, melynek a H52-atálval Dougherty kapcsolatban állt. Grimsdottir kizárták a rendszerből, de előtte még felfedezte, hogy a vállalat épületében bujkál egy Iván nevű technikus, aki birtokában van annak a kódkulcsnak, amivel Nikoladze nyomára lehetne bukkanni.

A parkolóban ne kíméljük az orosz maffiózókat, majd irány az emelet. A szerencse ezúttal a segítségünkre siet: a két tomboló vihar kivágja a biztosítékokat, úgyhogy a sötétben – a hőképes nézetet használva – igen egyszerűen le vadászhatjuk az ellenségeinket. Igaz, a sötét miatt

nyugtalanok lesznek, ráadásul a villámításoknál megláthatnak minket, úgyhogy mihamarabb húzódjunk be a kis fülkébe, s ott vegyük elő a puskát. Ha megvagyunk, nyissunk be az aprócska szobába, ahonnan a nyitott ablakon keresztül kiugorhatunk a darura – pontosabban az általa tartott építványra. Az acélhuzalon keresztül másszunk át a daru tőrszéhez, ahonnan visszaugorhatunk az épületre – persze már egy másik szintre. Másszunk le az üvegfolysóra tetejére, s ne nagyon haborgassuk az ablak mögötti tanakodó fickókat. Helyette egy pontos lövéssel löjük le az alattunk járőröző fickót s egyben az üveget is. Vegyük el a hullától a következő biztonsági ajtó kódját (97531), és rögtön használjuk is azt a fémdekor megkerüléséhez. A koromsötét géptereben alighanem felfigyel ránk egy maffiózó, de könnyen elkaphatjuk, amikor fel akarja kapcsolni a villanyt. A kapcsoló fölött nyíló szellőzőn másszunk át a szomszédos szobába – eközben láthatjuk a technikusait legyilkoló és az épületet aláaknázó oroszokat. Amennyiben a kilyukasztható akváriummal egyből az ajtóhoz rohanunk, és egy célzott lövést adunk le az aknára, a saját fegyverével porköhögjük meg az ellenséget. A következő akná talán érdekesebb hatástalanítani (óvatosa megközelítve, majd a zöld fény felvilágításakor kikapcsolva): mellette nyitva van a liftajtó, tehát leugorhatunk a liftknába. Lent nyírjuk ki a kólaautomata előtt megálló fickót, majd az annak halálára felfigyelő másikat is – ha jókán látjuk, sötétítsünk a biztonság kedvéért. Újabb két katonát, és egy akna eltávolítása után egy felgyújtott szobába nyithatunk be, ahol szabadítsuk ki az aknákkal sakkban tartott programozókat és kérdezzük ki az ajtóhoz vezető út sietnünk kell, mert kiderül: egy bombát helyeztek el az archivumban, közvetlenül a gázcsövek mellett. Az oda vezető ajtó kódját kérdezzük a programozótól (33575), majd vagy nagyon gyorsan („utánunk a tűzözn” módszerrel), vagy az aknákat hatástalanítva vágnak át az irodákban. Az égő archivumban a szekrényen át mászva kerüjük el a lángokat és hatástalanítjuk a robbanószerkezetet. A konferenciateremben újabb két gázfickót vár elaltatásra. Amikor a pódium alá akarunk bemenni, az elfogásunkra küldenek két embert. Gyorsan bújunk el a kánszerű gép mögé, és hagyjuk, hogy felfussanak a terembe. A főnöküket nagyszerűen meglephetjük, ha nem körbe kerüjük a gépeket, hanem a fal mellett átol-dalazunk a résen. Kapcsoljuk vissza az áramot a tűzkapuk nyitására, majd a visszatérő maffiózókat a már ismert módszerrel kerüjük ki – de akár végezhetünk is velük. A konferenciateremnél egy újabb orosz vár ránk, de nem is baj, hiszen nála van a továbbvezető ajtó kódja (1250). A remek kis vizesélnél siessünk fel a galériára és bújunk el a sötétbe, ugyanis hamarosan egy őr nyit be, s ha azt leöljük, még követi kettő. Az üvegfalú irodákba és a társalgóba benézhetünk pár cuccért, ám fontosabb benyitunk az EU szobába, ahol egy haldokló technikkussal beszélhetünk. Ismét a folyosón a sarok mögötti célzóval intézzük el a számítógépközpont őreit, és a központi szerver segítségével nyissunk meg a tűzkapukat – igaz, ezzel az oroszok számára is szabad utat biztosítottunk Ivánhoz. Feljebb, a sötét szobában ne hagyjunk időt a villany felkapcsolására: mielőtt beletűnik, húzódjunk félre a folyosó fényéből, és öljük meg a két maffiózót. Hamarosan tapasztalhatjuk, hogy Ivánt megtalálták. Siessünk tehát, s a szellőzőcsatornán keresztül másszunk át a férfi WC-ből a nőbe, és még mielőtt kiugranánk, löjük fejbe a fenyegetőző zsoldost.

Kérjük el Ivántól a kódot, majd hívjunk liftet. A tetőn nyüzsgőnek az oroszok, ezért a távozás nem lesz egyszerű. Az első csoportosulás épp arról diskurál, ki hány technikusot nyírt ki: szakítsuk őket félbe egy gránáttal. Ne túl közelről, mert a





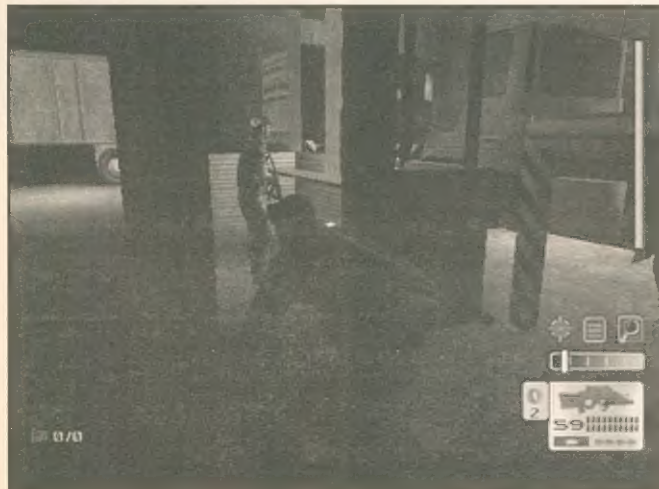


felrobbanó olajshordók bennünk is kárt tehetnek. Menjünk tovább az ajtón, majd masszunk át a falon. A következő ajtónál hallhatjuk, hogy két fickó közeledik: nekik is dobjunk egy gránátot, amint nyílik az ajtó. Oldalazva menjünk át a résen a sötét helységbe, ahonnan szép sorjában leszedhetjük a szomszédban tartózkodókat. A következő bandát közel sem lesz ilyen egyszerű likvidálni. Bárhol sompolygunk, észrevesznek minket, ráadásul remekül bujkálnak és lönek. Fő a gyorsaság és a pontosság! Utána keressük meg a felsőbb szinten a nyílást a falon, és ugorjunk le. A járatból óvatosan lépjünk ki, és hátulról üssük le a mit sem sejtő fazon. Lőjük szét a villanykörtét, ugyanis a sötét szobából könnyedén leszedhetjük a folyosó túlsó végén tanyázó öröket. Hamarosan két aknára bukkanunk. Az egyik igen trükkösen van elhelyezve: ha odamegyünk hatástalanítani, pont egy zsoldos orra előtt fogunk ténykedni. Először tehát a zsoldossal foglalkozzunk, akit úgy is elintézhetünk, ha a közelében lévő gázpalackra lövünk. Néhány további orosz hasonló módszerrel való kinyírása után – ahol üzemanyagos hordókat robbanthatunk – már láthatjuk a helikopterünket, azonban még fel kell mászni egy magas állványzatra, hogy elérjük. A maffiózók persze ezt igyekeznek megakadályozni, de nem kell törődni velük:

nem lőnek olyan jól, hogy ne tudnánk egérutat nyerni előlük.

### Xbox sajátosságok

Kivágódó biztosíték helyett sok-sok autó van a Kalinatek ház parkolójában, úgyhogy a járművek között bujkálva végezhetünk a maffiózókkal. Mivel Xboxon nincs széttagolva annyira a pálya, a bombakeresséssel kapcsolatban felhívni rá a figyelmet, hogy az archívum még a konferenciaterem előtt van – az üvegfalú helyiség az, de ki is van írva. Utána sajnos nem lehet átbújni az alagsor gépei mögött, de löni azért be lehet a résen. A vízesésnél ugyanakkor csak két embertől kell megszabadulnunk, majd a programozó nem az EU szobában, hanem egy irodában haladoklik. A szervernél elég jópofa, hogy bár törhetetlen üvegfal mögött rejlik a gép, a billentyűzetet piszkáló maffiózót le lehet löni két üvegfal közti résen keresztül. A telőtér egy kicsit más elrendezésű Xboxon, ami pedig még érdekesebb: ebben a verzióban itt – és nem Oroszországban – ölik meg Wilkes barátunkat. Ennek következtében a végén minden katona ránk céloz, s nem lehet csak úgy átfutni közöttük. Viszont be lehet húzódni a sötét pontokhoz, s onnan leszedni a jómadarakat.



## NUCLEAR POWER PLANT

A Kalinatek irodaházból szerzett adatok arra utalnak, hogy Nikoladze egy abszolúte szokatlan típusú hálózattal kommunikál a terrorista sejtjeivel. A hálózat lenyomozását sajnos akadályozza bizonyos elektromos zaj, ami egy nukleáris erőmű körül képződik a Kola-félszigeten. Egy anténát keresünk tehát a létesítmény területén. Valamiféle generátortermémből indulunk, ahol löjük ki a kamerát még fentről, majd amikor az őrlindul a lépcső felé, ugorjunk le és távozzunk az ablakon keresztül. Mondjuk el is intézhetjük a fickót, de csak csöndben, mert a lényeg az, hogy az ablak előtt egy ór járál, és azt célszerű meglepni. A hófúvásba kilépve indulunk el a nagyobb épület felé, és a távcsöves puskával „adjunk” a fagyoskodó őrszem fejének. Bent ismét muszáj lesz elbánnunk valakivel, majd egy kis belső udvarra juthatunk a tolvajkulcsunk segítségével. A fal mentén futó vékony csővezetékeken kapaszkodjunk fel egészen magasra. Legfelül reflektorozó őrszemek tanyáznak, akiket még a lejjebbi szintekről érdemes kinyuvasztani. Igaz, ha tökéletes játékra törekszünk, akkor inkább kikerüljük a fénycsővát, és életben hagyjuk a fickókat, hiszen olyan magasan vannak, hogy nem tudjuk eltüntetni a hulláikat. Ha minden OK, egy szellőzőcsatornába mászhatunk be, ami felvezet a tetőre, ahol két katona és egy kamera vár likvidálásra. Lépjünk be a kamera alatti ajtón, s újabb zár megpiszkálása után egy liftaknába mászhatunk le, egy lift tetéjére.

A liftezők beszélgetését követően ugorjunk le a lift alá, és a folyosó alatt keressük meg azt a sarkot, ahol ki tudunk mászni. Mielőtt mondjuk ezt megtennénk, löjük ki a falra szerelt kamerát, sőt az acélrács fedezékében megvárhatjuk, míg arra jön a folyosón járkáló őrl. Az üzemmérnököket nem szabad megölni, de azért üssük le őket, nehogy megszólalassák a riasztást. Óvatosan lopózzunk tehát az első ilyen fickó mögé, majd a kisebb szobában is üssük le a kollégáját – a helység alkalmasnak tűnik a testek elrejtéséhez. A folyosó elágazásából, illetve a másik végéről tüntessük el a kamerákat. Utóbbi alatt egy nyílást találunk, aminél ismét lemaszhatunk az acéljárda alá, s beosonhatunk az üzem területére. A sötétség takarásában (a tartályokhoz felvezető apró lépcsőnél) várakozzunk a zsoldosok technikusára, majd elkapva a grabancát faggassuk ki a hűtőszabályozó terem belépési kódjairól (560627). Az üveg mögötti technikus is leüthetjük, de lényegesebb, hogy a hozzá vezető folyosón továbbmenjünk, hiszen így jutunk az általunk keresett üzemhez. A kanyarultnál vigyázzunk a kamerára, és az őrlé – célszerű a műveletet beszótétíteni. Az újabb mérnökök és a hulla eltüntetéséhez ismét rendelkezésünkre áll egy kis szoba. A folyosó végi kameráról ne feledkezzünk meg, s még jobban vigyázzunk a keresett terem bejáratát figyelő másikra: mielőtt odalépnénk az ajtóhoz, löjük ki a világlást. Utána a hatalmas tartályok oldaláról ugyancsak szedjük le a kamerákat, üssük le a bent munkálkodó mérnököt, majd valamennyi terminálnál idézzünk elő üzemzavart. A zóna-



olvasás hatására felbolydul az erőmű, s fent – a terem bejáratától nem messze – megnyílik a vészkiút. Csupán egyetlen katonával kell számolnunk útközben.

Az üzemzavar miatt nem igazán tudnak kivonni minket a helyszínről, ezért a katonák vonatát kell majd igénybe vennünk. A feljebbi szinten a folyosót őrző ágyúval felesleges dacolni (bár egy jelzőlámpa eldobásával lehetséges), hiszen megkerülhetjük: csak ki kell nyírnunk a csapokkal teli üzem őrlé, elvenni az ott dolgozó technikusától a következő ajtó kódját (151822), és még mindig ugyanott felmászni a szellőzőnyílásba. A csatornán keresztül egy irodába lyukadunk ki, ami szintén a folyosóra nyílik, de már az ágyú mögött. Kapcsoljuk ki az ágyú ellenséges felismerő rendszerét, és várjuk meg, hogy végezzon az időközben arra járó üzemeltetővel. A technikus-tól szerzett kóddal nyissuk meg az üvegajtót, és menjünk a szétrombolt irodákhoz. A kitört üvegeken keresztül könnyen megközelíthetjük az irodákat őrző ágyút, de útközben találhatunk jelzőlámpát is, amivel elterelhetjük a gépezet figyelmét. Balra nyílik aztán egy folyosó, aminek a végében egy kamerával őrzött ajtó található. Tüntessük el a két őrlé a vezérlő teremből (egy kólas dobozzal kicsalogathatjuk az egyiket a folyosóra, majd így diszkrétén végezhetünk a másikkal is), és menjünk tovább a terrorista technikusához, aki annyira bele van feledkezve a munkájába, hogy meg se fordul, ha zajongunk. Üssük le, és a számítógépe segítségével végezzük el a feladatunkat, majd távozzunk a másik ajtón keresztül.

Már csak el kéne érniünk a vonatunkat. Fejlesztéssel végezhetünk az utunkba kerülő örökökkel – persze óvatosan merészkedve elő a sarkoknál. A következő ajtó kódját Grimsdottir adja meg az OPSAT képernyőre (795021), s ismét csatornapatkányként remekelhetünk: ereszkedjünk le az akna csővébe kapaszkodva. A hangárban szabaduljunk meg az örököktől (ehhez használhatjuk a robbanó hordókat is), és csak utána ugorjunk le a szellőzőcsatornárol.

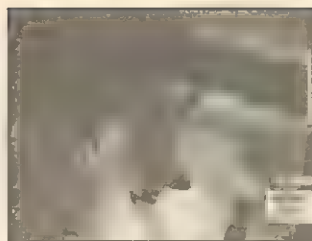
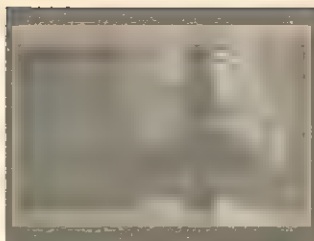
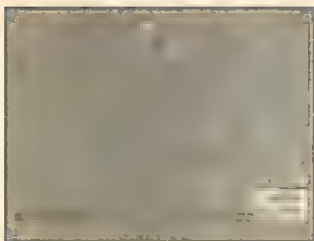
## CHINESE EMBASSY

A legújabb fejlemény az, hogy Nikoladze kapcsolatban állt a kínai nagykövetséggel Burmában. Ki kell deríteni, milyen összeköttetés fűzi őt a Kínai Népköztársasághoz.

Burma utcáin eleinte csak közrendőrökkel találkozhatunk, akik természetesen nem érdemlik meg a halált. Maximum elkábitani vagy leütni szabad őket – utóbbi célból az első kettő fickót könnyen becsalhatjuk a sötét sikátorba. A romos ház létráján keresztül egy másik útszakaszhoz jutunk, ahol a következő két rendőrről nem kell semmit sem csinálni, merthogy kikerülhetjük őket. Először masszunk fel az állványzatra, arról csússzunk át a kötélén a túlsó oldali házhoz, annak a kis peremén körbemenve a tűzlétrához igyekezzünk, és masszunk le. A legkényesebb rész, hogy úgy ugorjunk le, hogy ne figyeljen fel senki a zajra – a leérkezéskor nyomjuk a lopakodás gombját. Nem messze a tűzlétrától szemes konténerre figyelhetünk fel egy kerítés mellett, s







## CHINESE EMBASSY

A sikeres szabadító akció után bizonyítani kell, hogy Feirong a saját szakállára működött együtt Nikoladzéval, különben az USA könnyen haborúba keveredhet Kínával. Visszatekintve tehát Kína nagykövetségére, Burmába.

A nagykövetség épületebe a szomszédos étterem tetején keresztül vezet az út. Az étterembe a főbejáraton és a hátsó ajtón keresztül egyaránt beherélhetünk, de az előbbi javasolt, mivel előbb érdemes odadobni egy gránátot a vendégeskőd katonákhoz, s csak utána foglalkozni a lármázó szakacsokkal. A konyhából létrákon keresztül mászhatunk egészen a tetőig, s onnan egy pallón át a szomszédos házba. A lepukkant lakásban – mint már megannyiszor – a sötétet get hívhatjuk segítségül. Keressük fel végül a kis erkélyt, ahonnan valami drót van kifeszítve a nagykövetség felé, s azon átszuszhatunk a nagykovácsok felé, s azon átszuszhatunk a slukko peremén végigmászva már láthatjuk a palotát Feirong szillettjét az egyik ablakban, de még hosszú út vezet hozzá. Másszunk fel az ereszcsontrán a szellőző nyíláshoz és ereszkedünk le a csapajton. Óvatosan érkezünk az asztalra úgy meglepetésként a sarok mögött ücsörgő őrt. A raktárban ki van törve a fal, s a lyukon keresztül átolalazhatunk a válaszfalak közötti szűk helyen. A járat végében leereszkedhetünk a csövön, s lent ismét átolalazhatunk – közben hallhatjuk, hogy a katonák már hozzáfoglaltak a bizonyítékokat tartalmazó számítógépek megsemmisítésének. Lepjük meg őket mondjuk egy gránattal, mielőtt meg sorra kerítenék a központi szervert is, aminek az adataiba azután nézzünk bele.

Ezzel még nem végeztünk, ugyanis kiderül

ott átmászhatunk az újabb útszakaszhoz. Ezúttal a csatornát kel beelőznünk, amiről felre van húzva a fedő. Elég nyílt utcai szakasról léven szó, az életben maradashoz alighanem sokkolo lövedékeket kell bevetnünk.

A koromsötét csatornában két emberrel futunk össze, akiket azonban továbbra sem szabad megölnünk helyette kövessük őket. Ne a vízben gázoljunk, mert úgy könnyen felfedezhetnek minket. Miután kettéváltak, az elől haladó katona útvonalán maradunk. Ő egy világosabb helyen őrkodik, de azért besétál egy sötétebb szakaszhoz, ahol elűhetjük. Nem messze az őrhelyétől ugyanolyan látra vezet felfelé, mint amin leereszkedtünk, ott menjünk fel. A csatornanyílást őrző katonát gyorsan vonszoljuk be a nylonlúggony mögé, majd a társát is kábítsuk el – éhez jó a sokkoló, a bénító, de akár a széndioxidgáz is. A figyelmeztető kamera is (Avagy hagyjuk az első öt világosban, s amikor a társa a segítségére siet, azt úgy üssük le.) Ha tiszta a terep, másszunk fel az állványzatra, és kapaszkodjunk át a csövön a fapallóra, amiről bemászhatunk a házba. A tetőn beszéljünk a kontaktkunkkal, majd kövessük magunkat a reklámtábla fölötti kéményhez, és ereszkedünk le az épület oldalán. Lent a katonák várak elaltatására, majd ismét egy romos házba kapaszkodhatunk fel az állványzaton keresztül. Egy vezetéken visszacsúszhatunk az utcára, ahol forduljunk be balra a sikátorba. A tűzlétránál megint egy katonába botlunk. A sötétben várjuk meg, míg felkapaszkodik a létrára, onnan ugyanis egy ütéssel leverhető. Bár az is megoldás, ha a szűk szakasznál a betelepített mozdulattal ugunk a nyakába. A sikátor végében a falról elrugaszódó dupla ugrással tudunk átmászni a falon.

A követség köze ében szigorodnak a játékszabályok egyáltalán nem megengedett a riadó. A hátsó kapunál könnyen belöpozhathatunk a porta mögé, mivel épp érkezik egy teherautó, és el van fogva a portás. Az utcai fal tövében kellemes sötét van szinte az egész követség területén. Így egyszerűen elosonhatunk egészen a főbejáratig. Felpihentve az épület homlokzatára láthatjuk, hogy valaki mozog az ablak mögött, s odairányítva a puskamikrofonunkat kihallgathatjuk az illető telefonbeszélgetését. Kong Feirong tábornok epp Niko adzéval társalog valami közös csapásmérésről. Ez felettébb érdekes, úgyhogy hallgassuk le a kocsiban lejátszódó beszélgetést is, amikor távozva a követségről kicsit időzik a bejáratnál. Ha megvagyunk, kábítsuk el a főporta őreit (erre kiválóan alkalmas a figyelmeztető kamera gáz-támadása) vagy osonjunk el a hátsó mögött, és másszunk ki a porta mögötti falon Coen barátunkhoz – egy helyen meg van bontva a szögös drót, és még egy mászórúd is oda van készítve.

### Xbox sajátosságok

Az utcák nincsenek úgy széttagolva, tehát a tűzlétrák használata és kerítésmászás hegyett a többi ház peremén kell végigmennünk egészen a felnyitott csatornafedőig. Ott viszont egyszerűbb a dolog: a tér közepén van egy sötétebb rész, ahol észrevétlenül átosonhatunk a csatornanyíláshoz. A csatorna őrei jóval veszélyesebbek,

mert van lámpájuk, viszont egy egyszerű trükkkel vegezhetünk velük. Amikor még a legelejen egymás mellett állva beszélgetnek, lövünk oda egy figyelmeztető kamerát, és gázoljuk el őket. Ha netán némelyikük ébren maradna, az is begáncsol, úgyhogy a sötétből előlépve leüthetjük. Még murisabb megoldás: ha megvárjuk, hogy elinduljanak, s amikor már mindegy kük a vízben gázol, a vízbe lövünk egy sokkolót. Egy sokkolót ugyanakkor mindenképp hagyjunk a követség kutyás őrének. A kutya leövése egyébként nem számít a halos áldozatnak.

## ABATTOIR

Nikoladze kétségbeesetten dacol az USA erejével, s ennek jeleként ki akarja vegezetni az amerikai hadifoglyait. Grinko, a szoldos fogja végrehajtani a gaztettet, amivel reményeik szerint háborút provokálnak az USA és Kína közt.

A foglyokat egy huszszemben rejtgetik. Nyírjuk ki vagy üssük le az első két őrt, akik eltűntetésére kiválóan alkalmas a csappal nyitható/zárható verem. Használjuk a kis házban a számítógépet, s a tuloldalán kilépve rögtön szedjük le a magasban őrkodó katonát, majd óvatosan közelítünk az udvar felé, mert el van akasztva a terep. Csak a hőkepes nézettel láthatjuk az aknák hollétét. A konténereken nyugodtan átmászhatunk, s közben persze kiládaljuk a reflektorozó katonát is a reflektorával együtt. Itt kell megjegyezni: ha valaki nem akar riadót az iménti generál két megközelíthetetlen hullamialt, életben is lehet hagyni az őrköt, mert az udvar sötét részén át lehet osonni, és a reflektor fényét is el lehet kerülni. Utána látszólag zsákutcába jutunk, de a személtérakónál van egy járat a magasban. A szemetes konténerről ugorjunk a sarok irányába, majd az oldalról falról taszítsuk magunkat tovább. Így elérjük A tetőn lehetőleg ne lépkedjünk a bádagon, mert azonnal magunkra tereljük a figyelmet. Inkább használjuk ki a gerendákat, pallókat, peremeket és köteleket az útvonal adja magát. A tetőn lévő antennát végül semlegesítsük, majd lövük le a nyakunkra küldött fickót. Menjünk tovább ezúttal most már a tetőn keresztül, és nyissuk ki a tolvaikulccsal az ajtót. A katonától elvett kódossal (770215) menjünk be a számkódos ajtón – bár ha előbb egy kitérőt teszünk lefelé, a mozgásérzékelő aknához, onnan sok hasznos cuccot e vehetünk.

A vizesblokkban a hordóról elrugaszódva kapaszkodunk fel a keresztgerendán, másszunk át a pissoirokhoz, és ugorjunk az őt nyakába. A társát a válaszfal széléhez húzódva szép nyugisan beelőzhatjuk, majd használhatjuk annak számítógépet. A következő folyosóról nyíló szobában elkaphatjuk a háttal ülő fickót, és vallathatjuk a foglyok hollétéről. Utána – ismét a folyosón – ugorjunk le a nyitva lévő rácson, s a szellőzőrendszeren keresztül haladjunk tovább, illetve feljebb. A másik szinten az álmennyezet felé lyukadunk ki, amin frankón átlatni a hőkepes nézettel, és át is lehet rajta löni – az őrk egy aligha jelenthetne problémát. Sötétítsünk be a hulláknál, majd irány a hűtőkamra, ahol az őrkön kívül egy automata ágyú is problémát jelenthet.

Az ajtót őrzí, tehát másszunk át a szekrényeken, és kapcsoljuk ki. Az őrköt mellesleg a hőkepes nézettel kisegítve könnyen likvidálhatjuk. Hamarosan egy második ágyú hangját is hallhatjuk, de vigyázat: ezúttal az ajtó másik oldaláról jön a zaj. Kapaszkodjunk tehát fel a szekrények közötti ladáról a sírre, és azon másszunk át a következő helyiségbe. Kapcsoljuk ki az ágyú ellenség-megkülönböztető rendszerét, majd az ágyú mellett heverő kólas dobózzal csapjuk a fegyver csővé elé a tuloldalt acsorgó katonát. Az utolsó hűtőkamrából csapóajtó nyílik a szellőző rendszerbe, s azon keresztül juthatunk el az alagsorba. Ott az őrt eltűntetése után nyissuk fel a rojtot a karra, és másszunk át alatta.

A karamoknál ismét megtéríthetünk két őrt az automata ágyúval, viszont a következő ágyú minket tud megtéríteni, amennyiben nem hajtunk be hozzá egy jelzőlámpát – egyet a folyosón találhatunk. A lefugógyőzött folyosón megint csak nagy hasznát vesszük a hőkepesnek: míg mi célzott lövéseket adunk le, addig a két őrt csak vaktában tud lövöldözni a leplekre. Végül megérkezünk a vágóhídnál, melynek végében egy-egy automata ágyú őrzí a foglyokat. A bal oldallal (ami az amerikai hadifoglyokat őrzí) csak az intelligenciát kapcsoljuk ki, a jobb oldalt viszont teljesen – előbbi irányban ugyanis beszélünk kell a fogva tartott valódi kínai diplomatákkal, akik nem Feirong emberei. Ha ez megtörtént Grinko szoldosai érkeznek, hogy végrehajtsák a kivégzéseket. Eleinte főleg a kis folyosóról kimereszkedünk, sőt a fuggóny takarásában kiváló lövéseket vehetünk fel, míg a másik irányban őrzött foglyokat immár védi a mindenre tüze ő gépagyú. A végén viszont Grinko likvidáláshoz ki kell mozdulnunk, mert nem hajlandó eltávolodni a vágóhíd bejáratától. Biztos fedezékből figyeljük meg, honnan tüzel (bár össze-vissza rohangál), és dobjunk neki egy gránátot vagy lövünk.

### Xbox sajátosságok

A reflektorokat nem lehet kilőni, ami igencsak kemény dolog. Muszáj észrevétlenül átvágni az aknasított szakaszon, s kihasználni a konténereket, illetve egyéb tárgyak takarását. Figyeljük meg a reflektorok pályáját és az aknák elhelyezkedését, s úgy egyértelművé válik az út. A tetőn pedig nemcsak hogy a bádagra nem szabad lépni, de arra is vigyázni kell, hogy a villogó neonreklám fényével megláthatnak minket a tetőablakokon keresztül. A sötét időszakokban kell tehát pontról pontra haladnunk. Később az álmennyezet alatt tul sokan vannak, célszerűbb egyszerre, egy gázos kamerával elintézni őket. Az utolsó hűtőkamra csoportosulásánál hasonló eredményt érhetünk el egy gránattal. A legvégén a tűszabaddításnál jóval nehezebb az akció: nincsenek ugyanis függönyök, ami mögött elbújhatnánk, ráadásul a katonák második hulláma gránátokat hajt be a tűszekhoz, és Grinko is jobban harcol. Xboxon így inkább a puskasorozatvető funkciója ajánlott mind Grinko, mind az emberei ellen.









## TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN



### Az összes küldetés

A küldetésválasztás képernyőjén vigyük be: L1, R1, L2, R2, Jobb, Négyszet, L3, R3.

### Az összes karakter

A címképernyőn vigyük be: L1, R2, L2, R1, Jobb, Bal, L3, R3. (Tesshu amúgy csak úgy lenne választható, ha valamelyik karakterrel teljesítjük a játékot.)

### A küldetések összes verziója

A küldetésválasztás képernyőjén vigyük be: R3, L3, R2, L2, R1, L1.

### Az összes tárgy választható

A tárgyválasztás képernyőjén tartuk lenyomva az R1 + L1-et és vigyük be: Fel, Négyszet, Négyszet, Bal, Négyszet, Négyszet, Le, Négyszet, Négyszet, Jobb, Négyszet, Négyszet. Minden választható cuccból még tíz.

A tárgyválasztás képernyőjén tartuk lenyomva az R2 + L2-t és vigyük be: Négyszet, Négyszet, Négyszet, Fel, Bal, Le, Jobb.

### Végtelek kapulása a tárgylistán

A tárgyválasztás képernyőjén tartuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t és vigyük be: Négyszet, Négyszet, Négyszet, Fel, Bal, Le, Jobb, Négyszet, Fel, Jobb, Le, Bal. Noha ezután is csak hat tárgy lehet nálunk, azokból korlátlan mennyiségűt vihetünk magunkkal.

Extra színt (Rikimaru lilkes színje)

A címképernyőn vigyük be: L1, Fel, R1, Le, L2, Jobb, R2, Bal.

Az extra színt (Through the Portal) ezután a főmenüben jelenik meg.

### Rejtett szint (Tenchu 3 Demo)

A címképernyőn vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, X, X, X.

### Plusz életere

Játék közben pauszálunk, majd vigyük be: Fel, Le, Jobb, Bal, Négyszet, Négyszet, Négyszet.

### Az összes képesség

Játék közben pauszálunk, tartuk lenyomva az L1 + L2-t és vigyük be: Fel, Fel, Le, Le. Ekkor eresszük fel az L1 + L2-t, és folytatjuk: Négyszet, Négyszet, R1, R2.

### A pontszám és az idő megjelenítése

Játék közben pauszálunk, majd a kettős irányítón vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal.

### A pontszám növelése

Játék közben pauszálunk, tartuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal.

### B-side dialógusok

Teljesítjük a küldetéseket első verzióját (Layout 1) Grand Master fokozaton, ami után a "Sound" menüben lesz választható a vicces párbeszéd.

### Gyógyítás a Bamboo Forest pályán

Ha a meleg víz forrásban kúszik, növekszik az életerénk.

## PRO EVOLUTION SOCCER 2 (WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6)



### Klasszikus csapatok

Nyerjük meg az Európa Kupát az alábbi csapatok valamelyikével, mire megkapjuk az adott országhoz tartozó klasszikus csapatot: Olaszország, Franciaország, Anglia, Hollandia, Németország.

Nyerjük meg az Amerika Kupát Brazíliával vagy Argentínával, s megkapjuk az adott országhoz tartozó klasszikus csapatot.

### Európai válogatott

Valamennyi európai csapattal nyerjük meg a Nemzetközi Kupát.

### Világválogatott

Győzzünk a Nemzetközi Ligában.

## WORLD TOUR SOCCER 2003



### Hi csapatok

A főmenüben vigyük be: L2, L1, L1, L2, L2, L2.

### Végtelek pénz egy szezon erejéig

A főmenüben vigyük be: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, L1.

### Végtelek pénz az összes szezonra

A főmenüben vigyük be: Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Fel.

### Max skill az egyéni csapatoknak

Fel, Fel, R1, L2, Fel, L1.

Az alábbi kódokat a főmenüben vigyük be!

### Stáblista: L2, L1, L1, L2, L2, L2

Az összes mozi: L2, L1, L1, L1, L2, L2.

Gyorsan beszélő kommentátorok: L2, R2, R1, R2, L2, R2.

Farm hangok: L1, L1, R2, Fel, Le, Jobb.

Bohóc hangok: L1, L1, L2, R2, R1, R1.

## WORLD RALLY CHAMP. 2 EXTREME



### Különböző csatlások

Menjünk az "Archives" menübe, majd azon belül a "Secrets" ponthoz, és ott írjuk be a kódokat.

Az összes kocsi, világ és nehézségi szint: EVOS

Turbo mód: NITRO

UFO jármű: UFOPTER

Krómozás: CHROME

Felülmű: SATALITE

Alacsony gravitáció: LUNAR

Patkó kocsi: KANGAROO

Billegető tárgyak: SWAY

Magas hangú mitfárer: HELIUM

Disco fények: DISCO

Motion blurrod grafika: MOBLUR

Megfordított irányítás: FLIPLEFT

Első kerék meghajtás: NOREAR

Hátsó kerék meghajtás: PUSHME



## ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



### Zoradius mini-játék

Válasszuk ki az "Extra Missions" opcióból a "Boss Battle" módot, és küzdjünk meg Vic Viperrel. Amikor Leoval harcolunk, pauszáljuk a játékot és vigyük be: Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1. Egy hang jelzi a kód helyes bevitelét, minekután a Zoradius mini-játékot az "Extra Missions" képernyőre visszatérve találjuk meg.

### Az összes power-up a Zoradius minijátéknál

Pauszáljuk a Zoradius-t, és vigyük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1.

### Másfajta megjelenés

Teljesítve a játékot Jéhuty több verzióját is megnyithatjuk.

### Másfajta befejezések

Amennyiben "A", "S", vagy "SS" ranggal teljesítjük a játékot, új képeket nézhetünk meg a stáblista után.



## KENOSAGA: EPISODE 1



### Reset játék közben

Menet közben tartuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select-et.

### A köztételek átugrása

Amikor egy már látott köztételeket kezd bemutatni a játék, nyomjunk Startot, majd Háromszógot.



## ATV QUAD POWER RACING 2



### Master kód

0E3C7DF2 1853E59E

EE9206DA BCA99C80

P1 nagy pontszám - 50hz

DE66710A C19E7882

P1 nagy pontszám - 60hz

DE66749A C19E7882

Az összes ATV megnyitva

CE75257A BCA9A282

Az összes pálya megnyitva

DE75257E BCA91A82

Az összes motoros

megnyitva

DE752506 BBA89A82



## DEVIL MAY CRY 2



### Master kód

EC889E58 14444FC8

Karakter csatlások:

A karaktermódosító

csatlások közül csak egyet

### használatunk

Trish választása

4CC28C58 1456E6A5

Secretary választása

4CC28C58 1456E6A5



### Dante-C1

4CC28C58 1456E7A5

### Dante-C2

4CC28C58 1456E6A5

### Dante-C3

4CC28C58 1456E9A5

Csak az első lemezen!

Lucia-C1

4CC28C58 1456E6A5

Csak az első lemezen!

Lucia-C2

4CC28C58 1456EAA5

Csak az első lemezen!

Lucia-C3

4CC28C58 1456E4A5

Csak az első lemezen!

Csatlakozó a csatlákhöz:

A következő kódok csakis

csatlók között lesznek

aktívak.

Sérthetlenség

3CC17FD3 1456E7A2

Általános showtime van

3CC17FC1 1456E70C

Max életerő

4CC17B8C 1456089C

Örök életerő

1CC17B88 394F089C

Végtelek ugrás

4CC17CD6 1456E6A5

Max devil trigger kijelző

1CC17C8B 394F089C

Végtelek devil trigger

4CC17C82 1456089C

1 találatról kinyúló ellenfelek

1C9A80A8 2055E773

1C9A80AC 28358885

1C9A80B0 3854300C

1C9A80B4 0825E7A7

1C9A80B8 0854E7A5

1C9A80C4 0C581496

1C90CE88 0C53B005

Mindig második

démonforma

1C9A80D8 3859E7A7

1C9A80DC B4D9EBDD

1C9A80E0 0C5743A6

1C8C3328 0C53B0F9

(Ez csak Dante esetében

használatos)

Sebesség kódok:

L2 + Fel - Gyorsabb játék

0CC295C4 1456B1FC

1C8ADD60 205927A5

L2 + Le - Hyper mód

0CC295C4 1456B14C

1C8ADD60 20592725

L2 + Bal - Lassított mód

0CC295C4 1456B18C

1C8ADD60 2059F0A5

L2 + Jobb - Normal

sebesség

0CC295C4 1456B1EC

1C8ADD60 2059F025

Fegyver/Arzenál kódok:

Összes fegyver

3CC17E98 1456E79C

4CC28CF2 1456E6A5

3CC28CF8 1456E7A5

Összes kard

3CC17E99 1456E79C

4CC28CF0 1456E6A5

Kézifegyver/tőrök

3CC17E9A 1456E7A1

### Gépszitelyek/tőrök

3CC17E98 1456E7A1

Shotgun/bomba

3CC17EAD 1456E7A1

Rakétavető/szigonypuska

3CC17EAD 1456E7A1

Max kard színe:

Rebellion/cutlaseer

3CC17E9E 1456E7A1

Merciless/klaymoor

3CC17E9F 1456E7A1

Vendetta/zambak

3CC17EAD 1456E7A1

Méretváltoztató kód

1C9A8028 2053E774

1C9A802C 8473D529

1C9A8030 385AE710

1C9A8034 047AE7A2

1C9A8038 385537A5

1C9A803C 385AE70A

1C9A8040 385567A5

1C9A8044 087AE7D9

1C9A804C 2053E774

1C9A8050 907AFCF5

1C9A8058 140507C6

1C9A805C B07AFCF5

1C9A8060 B07AFCF5

1C9A8064 B07AFCF5

1C9A8068 0C4E079F

1C9A806C 3855E7A6

1C87034C 0C53B0E5

L3: zsugorodás

R3: növekedés

20-s karakter

1CC17B50 22D6E7A5

A karakterünk ezután

papírból lesz.







## WILD ARMS 3

**Master kód**  
0E3C7DF2 1853E59E  
EE8E22AA BCA99C80  
Nincsenek véletlen csaták  
0E4EC9CD BCA93883  
CE4EC9CD BCA91883  
99 ECN  
CE567E8E BCA99B6E  
Rengeteg Galla

DE567E62 C19E7B82  
Virginia kódjai:  
Rengeteg HP a csatákban  
CE43808E BCA9C292  
Rengeteg FP a csatákban  
CE43808A BCA99B67  
Rengeteg HP a játékokban  
CE567B66 BCA9C292  
Rengeteg FP a játékokban

CE567B22 BCA99BE7  
Rengeteg XP  
CE567A06 BCA9C292  
Max VIT  
CE567B2C BCA99BE7  
Max ATT  
Rengeteg HP a csatákban  
CE43808E BCA9C292  
Max DEF  
CE567B12 BCA99BE7  
Max MAG  
CE567B1C BCA99BE7  
Max MGR  
CE567B1E BCA99BE7  
Max RFX  
CE567B1A BCA99BE7  
Max AIM  
CE567B26 BCA99BE7  
Max EVA  
CE567B18 BCA99BE7  
Max SHT  
CE567B02 BCA99CAF  
Max HIT  
CE567B0C BCA99CAF  
Max BLT

CE567B08 BCA99B97  
Max WGT  
CE567B0A BCA99B92  
Max CRT  
CE567B14 BCA99B97  
Gallows kódjai:  
Rengeteg HP a csatákban  
CE43808E BCA9C292  
Rengeteg FP a csatákban  
CE43808A BCA99BE7  
Rengeteg HP a játékokban  
CE567B1C BCA99BE7  
Max MAG  
CE567B1E BCA99BE7  
Max RFX  
CE567B1A BCA99BE7  
Max AIM  
CE567B26 BCA99BE7  
Max EVA  
CE567B18 BCA99BE7  
Max SHT  
CE567B02 BCA99CAF  
Max HIT  
CE567B0C BCA99CAF  
Max BLT

Max MGR  
CE56792E BCA99BE7  
Max RFX  
CE56792A BCA99BE7  
Max AIM  
CE567936 BCA99BE7  
Max EVA  
CE567928 BCA99BE7  
Max SHT  
CE567912 BCA99BE7  
Max HIT  
CE56791C BCA99BE7  
Max BLT  
CE567918 BCA99BE7  
Max WGT  
CE56791A BCA99BE7  
Max CRT  
CE567924 BCA99BE7  
Jei kódjai:  
Rengeteg HP a csatákban  
CE43808E BCA9C292  
Rengeteg FP a csatákban  
CE43808A BCA99BE7  
Rengeteg HP a játékokban

CE567A96 BCA9C292  
Rengeteg FP a játékokban  
CE567A52 BCA99BE7  
Rengeteg XP  
CE567A02 BCA9C292  
Max VIT  
CE567A5C BCA99BE7  
Max ATT  
CE567A54 BCA9C292  
Max DEF  
CE567A42 BCA9C292  
Max MAG  
CE567A4C BCA9C292  
Max MGR  
CE567A4E BCA9C292  
Max RFX  
CE567A4A BCA9C292  
Max AIM  
CE567A56 BCA9C292  
Max EVA  
CE567A48 BCA9C292  
Max SHT  
CE567A82 BCA99CAF  
Max HIT

CE567A8C BCA99CAF  
Max BLT  
CE567A8B BCA99CAF  
Max WGT  
CE567A8A BCA99BE7  
Max CRT  
CE567A44 BCA99BE7  
Clive kódjai  
Rengeteg HP a csatákban  
CE4361CE BCA9C292  
Rengeteg FP a csatákban  
CE4361CA BCA99BE7  
Rengeteg HP a játékokban  
CE567AC6 BCA9C292  
Rengeteg FP a játékokban  
CE567982 BCA9C292  
Rengeteg XP  
CE567A0E BCA9C292  
Max VIT  
CE56798C BCA99BE7  
Max ATT  
CE56798A BCA9C292  
Max DEF  
CE567AF2 BCA9C292

Max MAG  
CE567AFC BCA9C292  
Max MGR  
CE5679FE BCA9C292  
Max RFX  
CE5679FA BCA9C292  
Max AIM  
CE56798B BCA9C292  
Max EVA  
CE56798B BCA9C292  
Max SHT  
CE567AE2 BCA99CAF  
Max HIT  
CE567AEC BCA99CAF  
Max BLT  
CE567AE8 BCA99BE7  
Max EVA  
CE567AEA BCA99BE7  
Max CRT  
CE567AF4 BCA99BE7



## TOP GUN: COMBAT ZONES

Az összes szint és repülő  
Menjünk a name player képernyőre, és névnek adjuk meg: "SHÖPENGLE".

## PHANTOM CRASH

**Könnyű pénz**  
Az 55. napon lehetőségünk nyílik, hogy csak drone-ok ellen harcoljunk 3.000 vagy 4.000 Neo Yen jutalommal díjazásért. Ezen harcok során akár 3 millió Neo Yen is összegyűjthetünk. Ugyancsak érdekes, ha a városárkép képernyőre a garázs földjére visszük a pontot, majd a jobb analóg karral lizet körözzük bármelyik irányba - ezzel naponta 1.000 Neo Yenhez juthatunk.

A kózzátékok átírása  
Tartsuk lenyomva az L + R + kattintás a Bal analóg karon + kattintás a jobb analóg karon kombinációt bármely kózzáték közben.



## PANZER DRAGON ORTA

**Pandora's Box opció**  
Töltsünk el húsz órát a játékkal, s azzal szintre valamennyi opcióját megnyithatjuk a Pandora's Box menüként.

**Panzer Dragon játék**  
Az eredeti Panzer Dragon játékokat vagy a játék megnyerésével, vagy öt órány játékkal lehet megkapni (a Pandora's Box menüként belül).

**Box Game mód**  
Teljesítsük a játékot Hard nehézségi szinten, vagy töltsünk el tizenöt órát a játékkal.

**Flight Records opció**  
Teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten, vagy töltsünk el öt órát a játékkal.

**Féher sárkány**  
Nyissuk meg a Dragonmare-1 a Box módban. Menjünk rá a Dragon Select opcióra, majd tartsuk nyomva a Féher gombot, és úgy nyomjuk Startot. A Féheret csak a játék indulásakor érezzük fel.

**Panzer Dragon - sérthetlenség**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: L, L, R, Fel, Fel, Bal, Jobb. A kód helyes bevitelét egy látszólag, valamint az "Invincible Mode" felirat jelzi. (A jó befizetés nem jelenik meg ebben a módban.)

**Panzer Dragon - epizódválasztás**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Féher.

**Panzer Dragon - 0. epizód**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L, R. Lőjünk az ellenségekre az energiánk növeléséhez, ami amúgy ilyenkor egyfolytában csökken.

**Panzer Dragon - Wizard mód**  
Nyomjunk Startot a címképernyőn, majd a Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: L, R, L, R, Fel, Fel, Le, Bal, Jobb. A kód helyes bevitelét a "Wizard Mode" felirat jelzi - ebben a módban roppant gyors lesz a játékmenet.

**Panzer Dragon - Rolling mód**  
Nyomjunk Startot a címképernyőn, majd körözzünk háromszor az órájárslal megegyező irányba a D-pad segítségével. A kód helyes bevitelét a "Rolling Mode" felirat jelzi - ebben a módban

kétszer lejtve valamelyik irányt egy átpördülést hajl végre a sárkányunk.

**Panzer Dragon - az összes Power-up**  
A Panzer Dragon menüjében az Easy Game opciónál vigyük be: Fel, X, Jobb, Y, Le, Féher, Bal, Y, Fel, X. A Sega logo ekkor egy növe alakul át, ami amúgy csak a játék meghalás nélküli teljesítésekor következik be. Ezek után menjünk az Epizódok képernyőhöz, és tartsuk lenyomva a B-t vörös lézerekért, a Féheret rakétákért, az Y-t gyorstűzért, vagy a Féheret széles tűzért.

**Panzer Dragon - Dragon-only mód**  
Aktiváljuk a "Power-up" kódot, amit folytassunk így: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, L, R. A csak sárkány módban csakis a "befogós" fegyverek lesznek használhatók.

**Panzer Dragon - normál befizetés**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Le, Le, Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Bal.

**Panzer Dragon - hard befizetés**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: Fel, Fel, Le, Fel, Bal, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb.

**Panzer Dragon - árak toltatási lehetőség**  
A Panzer Dragon főmenüjében vigyük be: Fel, X, Jobb, Y, Le, Féher, Bal, Y, Fel, X.

**Panzer Dragon - a Sega emberke irányítása**  
Amikor a poligon emberke megjelenik a derno módnál, tartsuk lenyomva az X + Y + Féheret, és nyomjuk egy Startot a kettős irányítón. Ezek után a következő a kettős irányítóval a következőket tudjuk tenni:

**Jobb vagy Bal - a képernyő elforgatása**  
A - Bal vagy Jobb: forgás  
Fel vagy Le: zoom

A - Fel vagy Le: előre/hátrábillentés  
X vagy Y: az árnyékok villogtatása  
A + B + C: a nézet visszatöltése

Az egyes irányítón egy Startot nyomva léphetünk vissza a játékhöz.

**Panzer Dragon - a Pause felirat eltüntetése**  
Pauzálás után nyomjuk le egyszerre az X + Y + Féheret.

## MAX PAYNE

**Pályaugrás**  
A Start lenyomásával pauszáljunk, tartsuk lenyomva az L-t és vigyük be: Fekete\*4, X\*6, Y\*3, Fekete. A főmenüből ezután lépünk vissza, mire egy hang tudatja, hogy a szint teljesítve van.

**Végtelen ládajárműcsillapító**  
A Start lenyomásával pauszáljunk és vigyük be: Féher, Féher, Fekete, A, B, X, Y\*3, R.



## MURAKOMO

**Free mission mód**  
Teljesítsük a játékot a Scenario módban.

**Expert mission mód**  
Teljesítsük a játékot a Scenario módban legalább "A" fokozattal valamennyi küldetésnél.

**LX-30R**  
Teljesítsük a játékot a Scenario módban, s megkapjuk az LX-30R-t a Free Mission és az Expert Mission módokban.

**Speciális grafikák opció**  
Teljesítsük a játékot Expert Mission módban.

**Bónusz FMV beállítás és Music test**  
Teljesítsük a játékot Expert Mission módban "SS" ranggal valamennyi küldetésnél.

## LEGENDS OF WRESTLING 2

**Cheat kód**  
Válasszuk ki a Career módot, illetve bármelyik pankrátort. A Career módon belül lépünk be valamennyi meccsposhoz. Akár be is fejezhetjük a meccsokat, de rögtön ki is léphetünk, mindenesetre miután már valamennyitől voltunk, egy üzenet jelzi, hogy onnantól fogva cheateket lehet vásárolni a megjelenő shopban.

**Andy Kaufman**  
A Career módban válasszuk Jerry Lawliert, és győzzük le Andy Kaufmant - ezzel megkapjuk őt a shopban.

**Big John Studd**  
A Career módban válasszuk bármelyik pankrátort, és győzzük

le Big John Studdet - ezzel megkapjuk őt a shopban.

**British Bulldog**  
A Career módban válasszuk Dynamite Kidet és teljesítsük vele a játékot - ezzel megkapjuk British Bulldogot a shopban.

**Bruno Sammartino**  
A Career módban válasszuk Hulk Hogant és teljesítsük vele a játékot - ezzel megkapjuk Bruno Sammartinot a shopban.

**Owen Hart**  
A Career módban válasszuk Bret Hartot és teljesítsük vele a játékot - ezzel megkapjuk Owen Hartot a shopban.

**Úrök zöld árme**  
Teljesítsük a Career módot valamennyi pankrátorttal.

## ATV QUAD POWER RACING 2

**Különböző családok**  
Profilnévnek lehet megadni a következő neveket, melyek a mellettük felsorolt családokat aktiválják.

**REDROOSTER** - Az összes bajnok

**DOUBLEBARREL** - Az összes challenge

**ROADKILL** - Az összes pályá

**BUBBA** - Az összes pilóta

**GENERALLER** - Az összes ATV

**FIDDERSELE** - Az összes truck

**GINGHAM** - Max statisztikák

## TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

**Ethereal Plane Of Immortality pályá**  
Teljesítsük az advance training módot bármelyik karakterrel.

**Zhao Yen választása**  
Teljesítsük a Quest módot valamennyi karakterrel mind a Pale Lotus, mind a Black Mantis szektából.

## JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

**Különböző családok**  
Az alábbi kódok beírásához menjünk a "Codenames" opcióhoz a főmenüből, válasszuk ki karaktert, majd "Secret Unlocks" pontnál gépeljük be őket. Utána mentünk el a kódnevet, lépünk ki, és úgy kezdjük a játékot.

**Pályaválasztás:** PASSPORT

**Alpine Escape szint:** POWDER

**Chain Reaction szint:** MELTDOWN

**Countdown szint:** BLASTOFF

**Deep Decent szint:** AQUA

**Double Cross szint:** BONSAI

**Enemies Vanquished szint:** TRACTION

**Equinox szint:** VACUUM

**Island Infiltration szint:** PARADISE

**Night Shift szint:** HIGHRISE

**Phoenix Fire level:** FLAME

**Az összes tárgy upgrade:** Q LAB

**Nagyobb lárú mestertőlövész-puska:** MAGAZINE

**Jobb távcső a puskán:** SCOPE

**Kamera upgrade:** SHUTTER

**Decrypter upgrade:** SESAME

**P2K upgrade:** P2000

**Arany P2K:** AU P2K

**Atany PP7:** AU PP7

**Kampó (Graple) upgrade:** LIFTOFF

**Lézer upgrade:** PHOTON

**Sokkölő (Stunner) upgrade:** ZAP

**Kábiló dart upgrade:** SLEEPY

**Rakéta upgrade:** LAUNCH

**Az összes multi-player opció:** GAMEROOM

**Assassination opció multiplayerben:** TARGET

**Demolition opció a multiplayer módban:** TNT

**Explosive Scenery opció a multiplayer módban:** BOOM

**GoldenEye Strike opció a multiplayer módban:** ORBIT

**Protection opció a multiplayer módban:** GUARDIAN

**Team King Of The Hill opció a multiplayer módban:** TEAMWORK

**Uplink opció a multiplayer módban:** TRANSMIT

**Az összes karakter a multiplayer módban:** PARTY

**Baron Samedi a multiplayer módban:** VOODOO

**GoldenEye a multiplayer módban:** ZERO G

**Bond Tuxedo a multiplayer módban:** BLACKTIE

**Christmas Jones a multiplayer módban:** NUCLEAR

**Drake a multiplayer módban:** NUMBER 1

**Elektra King a multiplayer módban:** SLICK

**Goldfinger a multiplayer módban:** MIDAS

**Jaws a multiplayer módban:** DENTAL

**Max Zorn a multiplayer módban:** BLIMP

**Mayday a multiplayer módban:** BADCIRCL

**Nick Nack a multiplayer módban:** BITESIZE

**Odjido a multiplayer módban:** BOWLER

**Pussy Galore a multiplayer módban:** CIRCUS

**Renard a multiplayer módban:** HEADCASE

**Scaramanga a multiplayer módban:** ASSASSIN

**Wai Lin a multiplayer módban:** MARTIAL

**Xenia Onatopp a multiplayer módban:** JANUS



## OUTLAW GOLF

**Mester kód**  
Indítsunk új játékot, és - ügyelve a kis- és nagybetűkre - nevünknek adjuk meg: Golf, Gone, Wild.

Ezzel megnyitjuk az összes karaktert, ütőt és pályát.

Az alábbi kódokat játék közben vigyük be:

**Nagyobb labda**  
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Fel, Fel, Fel, Le, Egy hang jelzi a helyesen beültöt kódot, és a kód megismétléseével növelhetjük annak hatását.

**Kisebb labda**  
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Le, Le, Le, Fel. Egy hang jelzi a helyesen beültöt kódot, és a kód megismétléseével növelhetjük annak hatását.

**Nincs szél**  
Játszó közben tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, X, X.

**Beating Token**  
Tartsuk lenyomva az L-t és üssük be: Z, X, Z, X, X. Egy hang jelzi a helyesen beültöt kódot, ami azonban csak akkor működik, ha nincs még egy Beating Token sem.

## STAR WARS: BOUNTY HUNTER

**Pályakódok:**

Chapter 1: SEEHOWTHEYRUN

Chapter 2: CITYPLANET

Chapter 3: LOCKDOWN

Chapter 4: DUCKDOWN

Chapter 5: BANITHAPODODO

Chapter 6: MANHOLDGRAMWAY

Mission 1: BEAST PIT

Mission 2: GIMMEY JETPACK

Mission 3: CONVEYORAMA

Mission 4: BIGCITYNIGHTS

Mission 5: IATNTRFMEAT

Mission 6: VOTETARELL

Mission 7: LOCKUP

Mission 8: WHAT A RIOT

Mission 9: SHAFTE

Mission 10: BIGMOSQUITOS

Mission 11: ONEDADDUG

Mission 12: WISHHADMYSHIP

Mission 13: MOS GAMES

Mission 14: TUSKENS R US

Mission 15: BIG BAD DRAGON

Mission 16: MONTROSSISSAD

Mission 17: VOISABDADER

Mission 18: JANGISBADOEST

Concept art grafikák:

R ARTISTS ROCK

TGC kártyák: GO FISH





## GALERIANS: ASH



## Másik befejezés

Teljesítsük a játékot normal vagy hard nehézségi szinten. Hard mód

Teljesítsük a játékot normal nehézségi szinten, minimum "B" ranggal.

## Short mód

Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten. Ezután töltsük be az állást és átkapcsolhatunk a Short módra.

## Lv3PK mód

Teljesítsük a játékot hard nehézségi szinten, minimum "S" ranggal



## REIGN OF FIRE



## Pályaválasztás

A főmenüben vigyük be: Fel, Bal, Kör, Kör, Bal, Bal, Négyzet, Le, Fel, Kör.

## Pályaleptetés

Játék közben vigyük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Le, Jobb, Háromszög, Jobb, Fel, X.

## Séríthetlenség

Játék közben vigyük be: X, Háromszög, Jobb, Bal, Kör, Fel, Le, Le, Jobb, Kör, Kör.

## Extra sérülés

Játék közben vigyük be: X, Háromszög, Jobb, Fel, Jobb, Háromszög, Kör, Jobb.

## Mindent felégetni

Játék közben vigyük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Le, Négyzet, Kör.

## Kecske mód

Játék közben vigyük be: Háromszög, Jobb, Bal, Bal, Kör, Háromszög, Négyzet, Jobb, Fel.



## SCOOBY DOO: THE NIGHT OF 100 FRIGHTS



## Karakter skin csatlások

Ruhaváltás: Jobb, Jobb, Bal, Fel, L1, L2, Bal, Fel, Le, Jobb, Ricardo Diaz: L1, L2, R1, R2, Le, L1, R2, L2, Lance Vance: Kör, L2, Bal, X, R1, L1, X, L1, Candy Suxxo: Kör, R2, Le, R1, Bal, Jobb, R1, L1, X, L2, Ken Rosenberg: Jobb, L1, Fel, L2, L1, Jobb, R1, L1, X, R1, Hilary King: R1, Kör, R2, L1, Jobb, R1, L1, X, R2, Love Fist Guy #1: Le, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, X, X, Love Fist Guy #2: R1, L2, R2, L1, Jobb, R2, Bal, X, Négyzet, L1

## Phil Cassidy: Jobb, R1, Fel, R2, L1, Jobb, R1, L1

## Jobb, Kör

## Sonny Forelli: Kör, L1, Kör, L2, Bal, X, R1, L1, X, X

## Mercedes: R2, L1, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel, Kör, Háromszög

## Jármű élőhívó csatlások

Rhino tank: Kör, Kör, L1, Kör, Kör, L1, L2, R1, Háromszög, Kör, Háromszög



## PRISONER OF WAR



## A titkos üzemmódok megnyitása

A következő csatló üzemmódok megnyitásához egyszerűen "A" fokozaton kell teljesítenünk az alább megjelölt táborokat, majd be kell kapcsolnunk a csatlókat a secrets menüben.

Guard Perception (megváltozik az órák látótávolsága)

- Holding Camp (az első tábor)

Guard Size (az órák méretesekben lesznek) - Stalag Luft (első alkalommal)

Defiance (meneküléskor nem löknek) - Colditz (első alkalommal)

Top Down Mode (felülnézetes mód) - Stalag Luft (második alkalommal)

First Person Mode - Colditz (második alkalommal)



## HERDY GERDY



## Cheat mód

A címképernyőn vigyük be: L2, L1, L2, L1, Fel, R1, R2, R1, R2, Le, Select. A képernyőn ekkor elhalványul, és a Starttal a főmenühöz lépve új opció jelenik meg. Ugyanezt érjük el, ha az L1, L2, L1, L2, Le, R2, R1, R2, R1, Fel, Select kombinációt ütjük be a címképernyőn.



## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



## Bloodring Racer: Le, R1, Kör, L2, L2, X, R1, L1, Bal, Bal

## Bloodring Banger: Fel, Jobb, Jobb, L1, Jobb, Fel

## Négyzet, L2

## Hotring Racer #1: R1, Kör, R2, Jobb, L1, L2, X, X

## Négyzet, R1

## Hotring Racer #2: R2, L1, Kör, Jobb, L1, R1, Jobb

## Fel, Kör, R2

## Romero's Hearse: Le, R2, Le, R1, L2, Bal, R1, L1

## Bal, Jobb

## Love Fist: R2, Fel, L2, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb

## Trashmaster: Kör, R1, Kör, R1, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb

## Sabre Turbo: Jobb, L2, Le, L2, L2, X, R1, L1, Kör, Bal

## Caddie: Kör, L1, Fel, R1, L2, X, R1, L1, Kör, X

## Egyéb csatlások a kocsikkal

## Love Fist: R2, Fel, L2, Bal, Bal, R1, L1, Kör, Jobb

## Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, L2, L1

## Agresszív sofőrök: R2, Kör, R1, L2, Bal, R1, L1, R2, L2

## Rózsaszín kocsik: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, X



## Rózsaszín kocsik: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1

## Jobb, Kör

## Fekete kocsik: Kör, L2, Fel, R1, Bal, X, R1, L1, Bal, Kör

## Dodo csatló (az analóg kart hátra húzva repülhetünk):

## Jobb, R2, Kör, R1, L2, Le, L1, R1

## Tökéletes kezelhetőség: Háromszög, R1, R1, Bal, R1

## L1, R2, L1

## Magasabb végsebesség: Jobb, R1, Fel, L2, L2, Bal

## R1, L1, r1, R1

## Vizen járó kocsik: Jobb, R2, Kör, R1, L2, Négyzet, R1, R2

## Kerékmeret megváltoztatása (jobb szór is bevitel): R1

## X, Háromszög, Jobb, R2, Négyzet, Fel, Le, Négyzet

## Időjárás csatlók

## Naposítás: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Le

## Felhős idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Háromszög

## Nagyon felhős idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Négyzet

## Viharos idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kör

## Kódos idő: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

## Mindenfélé egyéb csatlók

## Az idő felgyorsítása: Kör, Kör, L1, Négyzet, L1, Négyzet

## Négyzet, Négyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög

## Az idő lelassítása: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet

## R2, R1

## Zavargó gyalogosok: Le, Bal, Fel, Bal, X, R2, R1, L2, L1

## Ellenséges gyalogosok: Le, Fel, Fel, X, R2, R1

## L2, L2

## Felgyorsított gyalogosok: R2, R1, X, Háromszög, X

## Háromszög, Fel, Le

## Felmaduro rendőrök: Kör, L1, Le, L2, Bal, X, R1, L1, Jobb, X

## Média szint mutató: R2, Kör, Fel, L1, Jobb, R1, Jobb, Fel

## Négyzet, Háromszög

## Bikinis lányok fegyverrel: Jobb, L1, Kör, L2, Bal, X

## R1, L1, L1, X

## Öngyilkosság: L2, Le, R1, Bal, Bal, R1, L1, L2, L1

## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



## A codec beszélgetések irányítása

Az L1 vagy R1 gombokkal mozgathatjuk az arcokat,

miközben a codecen beszélünk.

## Belekonkrétok a közjátékokba

Mint a codec beszélgetéseknél, az L1 vagy R1 gombokkal

zoomolhatunk a közjátékoknál is. Minél erősebben

nyomjuk a gombot, annál nagyobb a ráközelítés. Miközben

nyomva tartjuk a gombot, a Jobb Analóg karrai a nézetet

is mozgathatjuk.

## A címképernyő megváltoztatása

Nyomjuk le az L2-t, mire egy lövést hallunk. és villan egyet

a címképernyő, s a Jobb Analóg karrai átváltozathatjuk a színt.

## Reset játék közben

Játék közben tartssuk lenyomva az L1 + R1 + L2 + R2-t és

nyomjuk Start + Select-et.

## A VR küldetések megnyitása

Ha olyan memóriakártyát használunk, amin már van

állásunk a Document Of Metal Gear Solid 2-ből, akkor a

játék indításakor már kezdeti nyitva áll valamennyi VR

küldetés - jöhetnek nem lesznek még teljesítve.

## Digitális kamera

Teljesítsük a játékot, s ezután a digitális kamera felvehető

lesz, amikor új játékot indítunk. A Strut E komplexumban, a

Shell 1 helyen kell keresni. A helyiség "alfán" fel kell mászni

a három piros fényel világító platformra, és bebújni a

Z.O.E. doboz alá. Amikor a fűtőszatag megáll, és az akciógomb

segítségével fel kell rá mászni, majd amikor átvitt a másik

helyiségre, lemászni róla. Miután megszereztük a kamerát,

ugyanazzal a módszerrel juthatunk vissza.

## Álca, lejtendő és parókás bűnözők

Az álca (átíthatatlanság) és a fejkendő (végtelen lövés

Snake-nek) megszerzéséhez teljesíteni kell a Tanker

epizódot háromszor, három különböző nehézségi szinten

(ugyanazon állással), és meg kell szerezni az összes

dőgcédulát. Az álca és a paróka (végtelen lövés Raidennek)

megszerzéséhez teljesíteni kell a Plant epizódot háromszor,

három különböző nehézségi szinten (ugyanazon állással),

és meg kell szerezni az összes dőgcédulát.

## Napszemüveg

Miután kétszer teljesítettük a játékot, Snake és Raiden

napszemüveget fog viselni.

## Európai extrém nehézség

Teljesítsük a játékot normal nehézségi szinten.

## Boss survival mód és Casting theater

Teljesítsük a Sons Of Liberty módot bármilyen nehézségi

szinten.

## Photograph mód

Teljesítsük a bomb disposal módot, a hold up módot

(alternative missions), és az eliminate módot. A Photograph

mód ezután a VR küldetések között lesz.

## Ninja Raiden

Teljesítsük az 50%-át a VR küldetéseknek Raidennel, és

ezzel ugyanott megkapjuk Ninja Raident.

## Raiden X

Teljesítsük a 100%-át a VR küldetéseknek Raidennel és

Ninja Raidennel.

## Pliskin:

Pliskin:

## Teljesítsük az 50%-át a VR küldetéseknek Snake-kei

## Szmoking Snake

Teljesítsük a 100%-át a VR küldetéseknek Pliskinnel.

## Metal Gear Solid 1 Snake

Teljesítsük a 100%-át a VR küldetéseknek Snake,

Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden, és

Raiden X szerepében egyaránt.

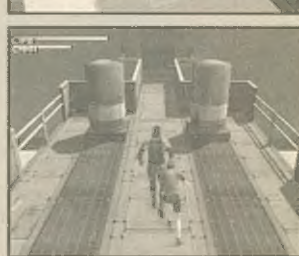
## Alternatív befejezés

Teljesítsük a Snake Tale módot, minek jutalmaként

megnyerjük az M9-es. Kezdjük neki a játéknak, és

az M9-et használjuk a főellenfeleknél, ahelyett, hogy

kinyitnánk őket.



## KNOCKOUT KINGS 2002



## Különböző cheatek

Használjunk egy kreált karaktert, és azzal nyerjük meg

a játékot. Újra és újra ezzel a módszerrel megnyerve a

játékot egymás után öt különböző cheat nyitható meg.



## PRYZM: THE DARK UNICORN



## Sztintugrás

Menet közben: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le.

Örök energia, varázslat és az összes szint

A játék indításakor névnek adjuk meg: "SUPREMEMAGIC"

